1990年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第1号通巻13号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 420yen

マルカツ 勝 PCエンジン

1990 1月号

お年玉

創刊1周年記念
愛読者大プレゼント!!
新年超特大号

さらに2機種登場
PCエンジン
コアグラフィックス
&シャトル
正式発表!!



裏技完全搭載!!

オメデタ!
3大付録

付録1/パーフェクトブック
NECアベニュー
取れたてゲームを大放出!!

付録2/お正月
完買物ガイド
PCエンジン'89
全ソフトカタログ

とじこみ
イースI・II
完攻略本Vol.3
ダームの塔
4→25階を攻略



Enjoy Hudson
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
イースをやる勇気がありますか。
Ys
イース I・II
取り扱い上のご注意。
①CDロム版にしかない超刺激的なビジュアルが多数使われています。感性のスルドイ方は、想像力の暴走にお気をつけください。
②CDロム版ならではの大迫力サウンドには興奮性がありますので、心臓の弱い方はご遠慮ください。
③CDロム版だからこその流れるようなスクロール画面に、目まいが起きることもありますのでご注意ください。
IとIIがひとつになって、
年末登場！
12月21日(木)発売決定
価格7,800円(消費税別)
©1987、1988 Falcom
©1989 HUDSON SOFT
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡


SHOW撃波
震えるゲーム革命
発売 12/22 予定
復讐の炎は熱く、
戦い方は誰よりもクール
RED ALERT
レッドアラート
パワーだけでは戦えない常識を打ち破るアクションゲーム。多彩なステージに待つ大がかりな任務。的確な状況判断と緻密な戦略が運命を左右する。リアルなグラフィック、圧巻のビジュアルシーン。あっと驚く声優の声。CD-ROM² ならではの臨場感あふれる演出と、戦闘能力の上がるRPG要素に気分は高まる。CD-ROM² が作るとアクションゲームは知的レベルで勝負する。
希望小売価格 6,780円（税別）
発売予定 12.22
コズミック・ファンタジー
冒険少年ユウ
かつてないビジュアル重視のRPG
その素晴しい世界をキミに送る!!
名作にふさわしい夢あふれる壮大なストーリー。アニメビデオ一本分に匹敵する20分もの長さを、他を寄せつけないクオリティの高さで描き出す見事なビジュアルシーン。CD-ROM²のパワーをフル活用した想像を絶するゲーム内容。感動を一生あたためておきたい、完成度の高い自信作!!
株式会社日本テレネット
東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT
希望小売価格 6,780円（税別）

電光石火 MARUKATSU

やったぜ、西村知美ちゃんの直撃取材に成功だい!! さらにPCの兄弟機発売のニュースも!!



真剣な表情でアドバイスを聞く知美ちゃん。

抽選で5名の読者に知美ちゃんのサイン色紙をプレゼント!! 12/15までに〒102 千代田区九段南4—7—16 市ケ谷KTビル ㊙PCエンジン編集部 知美サイン係まで。



西村知美ちゃんが隠しメッセージをレコーディング!

知美ちゃんは日本テレネットの『コズミックファンタジー』で主題歌「光の海の中へ」を歌っているんだけど、さらにこのゲームでは隠しコマンドによって知美ちゃんからのメッセージが聞けるぞ。メッセージは30秒ぐらいだけど、とにかく探してみよう!

あきらめずにがんばって!!

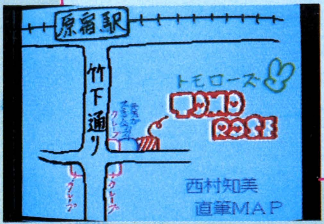


知美はゲームには目がなくって、始めちゃうと、とにかくできるまで凝っちゃうんですよ。気がついたら朝になってたりとか(笑)。島田奈美ちゃんとかとよく電話で教えっこしながら楽しんでます。『コズミックファンタジー』では、隠しコマンドで私と会えるんで、ぜひチャレンジして探してみてくださいね。このゲーム、この前、少し遊ばせてもらったんですけど、とっても楽しかったですよ。知美も人のこと言えないんだけど、お互いゲームのしすぎで目が悪くならないよう注意しましょうね。それと、歌手としての知美も、応援してください!!

撮影/分部辰浩

知美ちゃんからのお知らせ

私のお店「TOMO-ROSE」が12月17日に原宿・竹下通りにオープンします。おまじないグッズやキャラクターグッズなどのお店です。それと12月13日にこのゲームの主題歌も収録されている『TOMO-ROSE LANDへようこそ』というLPが発売になります。



ゲーム中に出るお店の地図。

さらに2機種発表!!
ますます広がるPCエンジン世代

日本電気ホームエレクトロニクス㈱は、11月13日、PCエンジンの新型2機種を発表した。現行機とほぼ同機能のコアグラフィックス（12月8日発売）と、拡張バスがない、廉価版のシャトル（11月22日発売）である。

同社は、先に発表されたSG と、この2機種で入門者からマニアまでに幅広く対応するラインアップができたとしている。

☞P.14

PC Engine コアグラフィックス



⬆ビデオ、ステレオ音声出力とターボパッドを標準装備。形状が現行機と同じなので、コア構想周辺機器はすべて従来通りに使える。

現行機と同等24,800円

PC Engine シャトル



⬆CD-ROM²など一部の周辺機器が使えないが、その分低価格になっている。AV出力、ターボパッド標準装備は他の2機種と同じ。

拡張バスなし18,800円

電光石火 MARUKATSU

ついに一般初公開、PCエンジンSG

11月12日、日比谷C&Cプラザにて、日本電気ホームエレクトロニクス㈱主催の「秋祭り C&Cプラザ PCエンジンフェスティバル」が開催された。秋晴れの日曜日という絶好の環境にも恵まれ、約2,000人の大盛況。とくに一般初公開となるPCエンジンSG には、中高生がそのスタイルやゲーム内容に、驚きの声をあげていた。



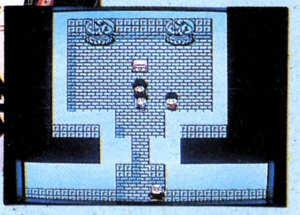
⬆ソフトメーカー各社のブースや、カラオケ大会なども。

㊙ファミコンの「摩陀羅」がファミコン化決定

11月7日、ホテルオークラにて、約500人の流通、報道関係者を集めてコナミ㈱と角川書店により、ファミコンソフト『摩陀羅』（㊙ファミコン連載中）の記者発表が行われた。「来年の当社の目玉ソフトである」（コナミ㈱社長、菱川氏）との発言も出て、同社初の本格的RPGにかける意気込みが感じられた。



⬆一番右にはゲーム作家、黒田氏の姿も見える。

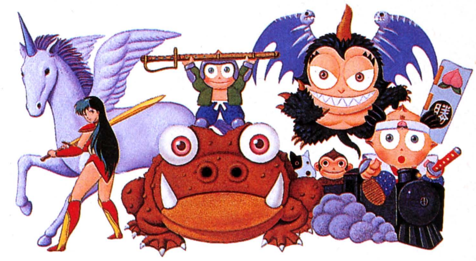


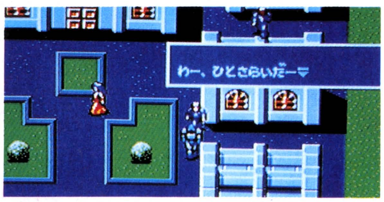
⬇グラフィックは見ての通りのスゴさだが、専用音源チップを使用したサウンドも大迫力。

月刊マルカツPCエンジン

JAN.CONTENTS

1月号目次
1990 ① Vol.1　発行／角川書店
表紙イラスト／藤井啓誌
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／髙木和雄［AR＋DA］





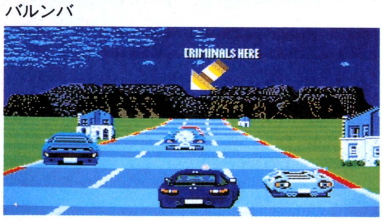
サイバーナイト



源平討魔伝



バルンバ



タイトーチェイスH.Q.



バリバリ伝説



ヘビーユニット

付録1
開発室潜入㊙レポート。みなさまにお送りする超特大企画!!『ダライアス』のマップ公開、『マイトアンドマジック』スクープなど、オドロキ情報満載!!

NECアベニュー パーフェクトブック
とれたてゲームを大放出!!

付録2
1989年に発売された、また発売予定のゲームをすべて収録!! X'マスプレゼント、お年玉の有効活用を計ってくれたまへ。おいしい裏技も完全網羅。

PCエンジン 全ソフトカタログ '89
お正月㊛買物ガイド

とじこみ
ついに終盤戦、ダームの塔の最上階で待ちうけるダルク・ファクトを倒せるか!! 『イースI』攻略完結編だっ！ ファン必見のマルカツ付録連載!!

イースI・II ㊛攻略本 vol.3
ダームの塔4➡25階▶完全攻略

《GAME INDEX》
アイウエオ順

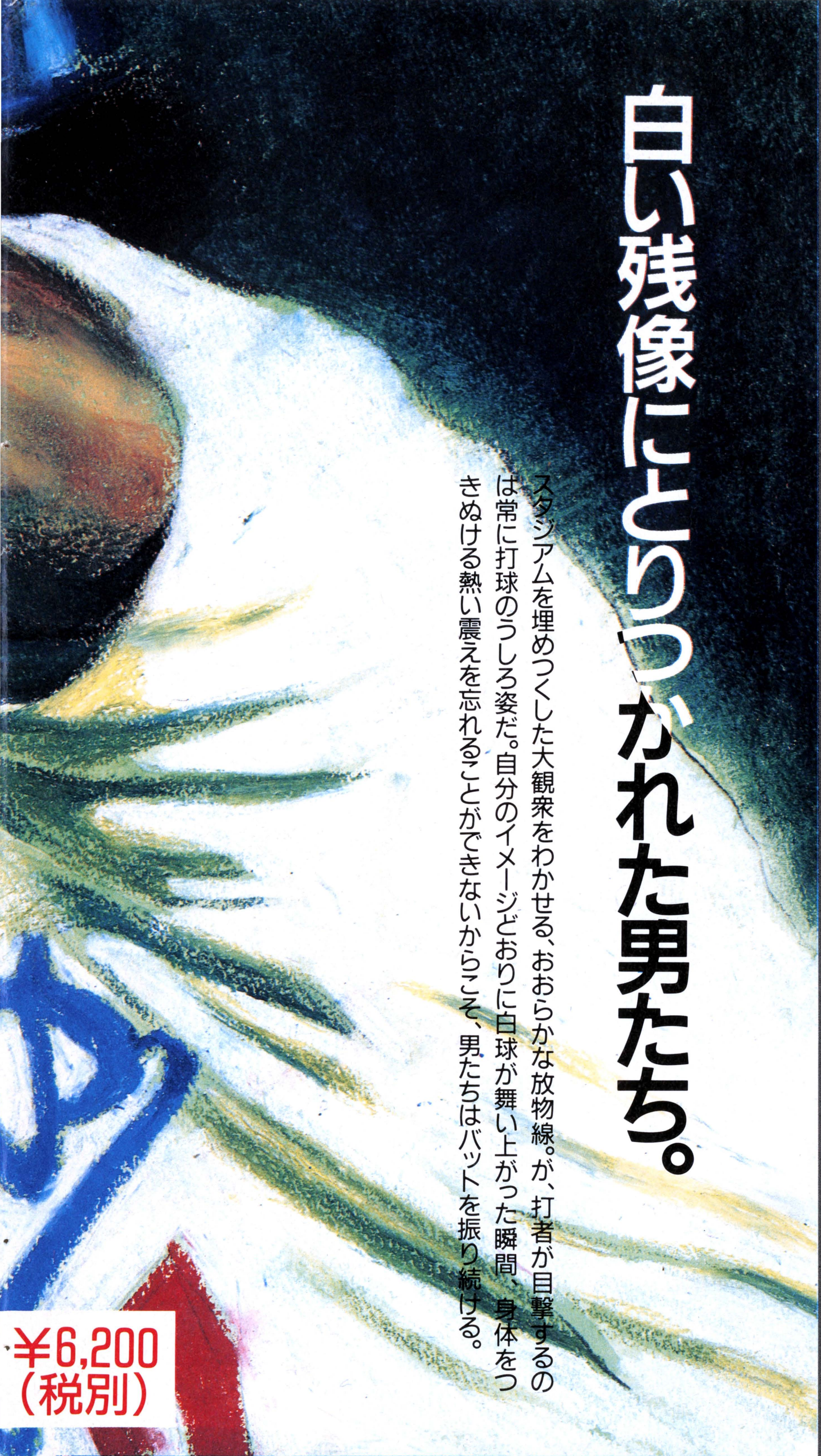
☆掲載ソフトのうち特に表記のないものは税別です。

マルカツPCエンジンではゲームのジャンルを略記しています。

ACT：アクション
RPG：ロールプレイング
AVG：アドベンチャー
STG：シューティング
SLG：シミュレーション
SPG：スポーツ
ETC：その他

今月は都合によりコミックリプレイ〝SUPER桃太郎紀行〟はお休みしました。


メサイヤ
ROM ROM
スタジアム
12月23日発売
試合の結果を左右するのは打率や防御率…なんていう野球ゲームはもう古い。チャンスやピンチに強い選手や弱い選手がいて、そんな選手達がゲームを経験するたびに成長していくとしたら。こんな実戦さながらの野球ゲームがこのロムロムスタジアムなのだ。球団数は全部で12。その他自分だけのオリジナルが2チーム編成できるエディットモード機能付で、さらにゲームは熱くなる。プロ野球がシーズンオフをむかえた今、ロムスタで再び野球に熱くなる!
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
バックアップメモリ対応ソフト



白い残像にとりつかれた男たち。

スタジアムを埋めつくした大観衆をわかせる、おおらかな放物線。が、打者が目撃するのは常に打球のうしろ姿だ。自分のイメージどおりに白球が舞い上がった瞬間、身体をつきぬける熱い震えを忘れることができないからこそ、男たちはバットを振り続ける。

¥6,200（税別）







SF RPG

SOL・BIANCA
ソル・ビアンカ

¥6,200（税別）
'90/2月16日発売予定

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM　バックアップメモリ対応ソフト

RPGの原点とは、物語の厚みと重要性／ということで、このソルビアンカはCDROMの莫大な容量を活かし、4本のロングストーリーと、各2本のミドル・ショートストーリーの計8本を収めることにしました。うち2本はキャラクターの行動によりランダムに発生するため、プレイヤー次第でゲーム展開は様々に変化。キャラクターのレベルアップも、5種類あるキャラクターの技能の中から好きなものを上昇させることのできる、マルチスキルシステムの導入で自分好みのキャラクターを作りあげることも簡単にできる。厚みのある物語にさらに厚みが加わって、ゲームが終わった時にはTVドラマを見ていたような感動の嵐に君は包まれることだろう／

ソル・ビアンカ オリジナルアニメビデオ '90/2月発売予定!
オリジナルCD '90/1月発売予定!





SFファンタジーシミュレーション

ガイフレーム（3メガ）

PC Engine

- ●連続したひとつのストーリーとして展開するゲーム展開
- ●迫力あるダイナミックなアニメーションによる戦闘シーン
- ●新兵器生産のタイミングが戦局を左右するランダムイベントを採用。

¥5,800（税別）'90/1月26日発売予定　バックアップメモリ対応ソフト

SFシミュレーション

飛装騎兵 カイザード（3メガ）

PC Engine

●緊張感の高いSFストーリー中、最終戦闘まで10のシナリオ設定●キャラクターは戦闘を通じて成長し、過程にはRPG的要素タップリ●シナリオごとに舞台やクリア条件が変わり、全画面使用の戦闘シーンは迫力満点。

¥6,200（税別）'90/2月23日発売予定　バックアップメモリ対応ソフト

ミステリーアドベンチャー

謎のマスカレード（3メガ）
円陣探偵社捜査日記

PC Engine

●伝説の西洋館でおきた殺人事件を個性豊かな6人の探偵が解決してゆくミステリーアドベンチャー●全5章のミステリアスな構成。トリックやナゾ解きも面白さ十分●新ゲームシステム採用、スムーズな操作性。PCエンジンならではのグラフィックと音楽もさすが。

¥6,000（税別）'90/3月2日発売予定　バックアップメモリ対応ソフト

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311（代表）
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部（直通）03-486-6588（受付時間）9時〜18時


PC Engine
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL 075-211-0277
JPN USA TIME
:13-11: 2'20"
JPN USA TIME
:12-10: 2'28"
※写真は業務用のものです。
バックアップメモリ対応ソフト
対戦プレー
きみも、きょうからエースアタッカー。
簡単な操作で世界一流のバレーボールが楽しめちゃう。
こんなソフトは、いままで見たことがあるか。
サーブも攻撃もいろいろ。
リアル気分で対戦プレーも楽しめる。
さぁ、キミも一流選手の仲間入り。
相手チームをやっつけろ。
近日発売予定
SUPER Volley ball™
スーパーバレーボール
発売価格未定
PCエンジン用ソフト
近日発売予定
SPECIAL RABIO LEPUS
ラビオレプス スペシャル
PCエンジン用ソフト
発売価格未定
キャンペーン実施予定。乞うご期待。
SYSTEM V ビデオシステム

INFORMATION
GLOBAL
SERVICE

Game Princess®

「ゲームプリンセスイメージ少女コンテスト」募集要項

PCエンジンファン

100万人のプリンセス

を探せ!

●資格：15才〜20才の未婚女性。プロ・アマ不問。自薦・他薦不問**●方法**：市販の履歴書一通。身長・体重・靴のサイズ・血液型。写真２枚(顔・全身) ３ヶ月以内撮影のもの。サービス判以上のカラー。返信用封筒・切手同封。白己PR文または音声カセットテープ。未成年者は保護者の同意書同封。**●締切**：平成元年12月25日必着**●宛先**：〒150 東京都渋谷区恵比寿南1の2の10 ユニオンビル205「ゲームプリンセス」v 係 **●選考方法**：予選／書類審査で約20名選出。審査結果は平成2年1月10日までに郵送。本選／平成2年1月21日。面接及びカメラテスト。自己PR、MC審査。交通費支給。**●合格後**：(株)IGSの新商品プロモーション用ポスター、パンフレットにモデル出演及び、年5〜6回のイベント出演。**●賞**：Game Princess 賞金100万円。準Game Princess(2名) 賞金各20万円。他ゲームプリンセス・準ゲームプリンセスの推薦者にPCエンジンプレゼント及び、応募者全員の中から抽選で30名様IGSオリジナルグッズプレゼント。**●任期**：平成2年1月21日より1年間。**●ゲームプリンセス発表イベントに抽選で200名のゲームファンをご招待。** ※ゲームプリンセスは、(株)IGSのゲームソフトのブランド名です。

●お問い合わせ：03(791)3731

●ゲームソフトの最前線に、いまデビューする衝撃のシューティング・ゲーム「サイバー・コア」。つねに新感覚を追求するゲーム・フロンティアたちに、従来にない刺激と興奮を体感させる、サイバーパンク感覚のゲームです。

●IGSは、これまでに多数の画期的なビジネス・教育用ソフトを開発し、まさに業界のリーディングカンパニーとして活躍してきました。そのIGSが、すべてのノウハウを凝縮し、新しい感性を注入して開発した、ゲームソフトのデビュー作がこの「サイバー・コア」です。

Cyber Core

3月発売



大気圏が存在していることが不思議なくらいだった。不器用に体を揺さぶるこの鈍い衝撃波が、メランジ加藤にはむしろいとおしかった。突然目の前に広がる地球の姿。それは第四区の探査飛行に向った110年前の記憶とはあまりにもかけ離れていた。いや、7ヶ月前地球との回線が途絶えた時ですら想像しえなかった光景。醜く変貌した地表。昆虫状の生物が支配する異形の世界。そのどこからも、いとおしさなどはミジンも感じられない。既にマザーシップの対生体分析装置がこの尋常でない状況を読み取っていた。外部からのある種の遺伝子情報が、あらゆる生命体を侵していった結果だという。「人間は……この惑星に人間はもう一人も残ってないというのか」無意識のうちにも人影を追うメランジ加藤の視界をはばむかのようにグロテスクな昆虫らしき一群が向ってくる。人類の終焉の、まさに最後の瞬間を想わせる無気味な緊張感がメランジ加藤を襲う。

PC Engine

やりたいっ!

帝王登場。

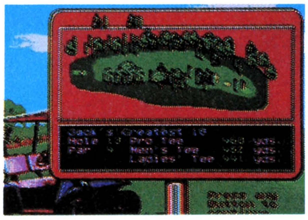
ジャック・ニクラウス

ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

収録コース ジャック・ニクラウス特選18ホール■オーガスタ7、10、12、13■セント・アンドリュース12、14、17■リビエラ10、18■ペブル・ビーチ7、8、13、18■バルタスロール4、17■ミュアフィールド18■オークモント18■メリオン11■ロイヤルリザム12











好評発売中! HuCard 希望小売価格¥6,200(税別)

あの世紀のゴルファー、ジャック・ニクラウスが、世界の名門コースより厳選した18ホールを舞台に、完璧な3D画面により臨場感溢れるゴルフが満喫できる超リアルなゴルフ・ソフト、話題を独占していよいよ登場!!

- プレイヤーの実際の視点による3D画面、フェアウエイの起伏、池、バンカーなどのコースレイアウトからグリーンのアンジュレイションまで実在のコースを360度完全再現
- ボールの転がり、飛び、障害物への反応まで、パーフェクトにシミュレイト
- 最大4人迄同時プレイ可。さらにジャック・ニクラウス他個性溢れるコンピュータ・プレイヤーも9人登録
- クラブ選択などを自動的に処理する初心者モードとプロ並みのセンスが要求されるエキスパートモードを採用
- ストローク、マッチ、スキンズの3つの対戦モードや練習場も完備して面白さ倍増



CD ROM²

楽しさ充実で発売中! 希望小売価格¥6,750(税別)

CD-ROM²の新しい伝説! 主人公は君とのりピー。

鏡の国のレジェンド

テレビ出演中、突然なにものかに誘拐された酒井法子。彼女を助けるために君の知恵と勇気とそして愛の冒険が始まる……‥‥

魔女ダーナに人々が鏡にされてしまった国ブランケット、ジャングルの王ターガンの棲む試練の山、そして大魔王インダスの支配する魔城などなど。まるでファンタジー映画のような物語とそれを彩る登場人物、そしてアニメと音楽とナレーション。

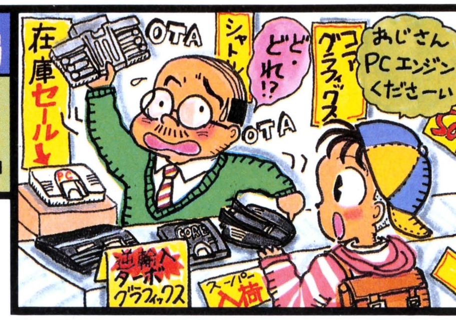
CD-ROM²ならではの内容と面白さ!





POIA SPECIAL

PCエンジンハード中央情報局



イラスト／星野由美子

前号でお伝えしたPCエンジンスーパーグラフィックス（以下スパグラ）に続いて、新たに2機種が追加発表されたぞ。これは現行機のマイナーチェンジ版と廉価版の2機種なんだ。好みで選べる、3つのエンジン勢ぞろい！

PCエンジン新機種さらに2つも発表

PCEngine Shuttle

今回発表された2機種は、ハードの基本性能は現行機種と同じ。共通して変わったところは、2機種ともAV出力と連射パッドが標準装備されていることだ。

PCEngine Shuttle（以下シャトル）は、現行機種の拡張バスをなくして価格をおさえた、廉価版PCEngineだ。つまり、ROMカード専用マシンなわけ。拡張バスはないけど、ゲームデータのセーブは、専用のバックアップユニットにできるようになっているから安心だ。



発売中 18,800円（税別）



12月8日発売 24,800円（税別）

PCEngine CoreGrafx（以下コアグラ）は、現行機種のマイナーチェンジ版だ。AV出力と連射パッドが標準装備で、価格は据え置きになっている。買ったその日から迫力のステレオサウンドでゲームを楽しめるわけだ。このコアグラは、今までのゲームはもちろん、コア構想関連商品にもすべて対応している。

なお、コアグラの発売で、現行のPCEngineは生産中止になる。コアグラを中心とした新機種と世代交代ってわけだね。

PCEngine CoreGrafx

PC Engine ファミリー

マニアックな上位機種のスパグラ、PCEngine標準機のコアグラ、求め安い価格のシャトルの登場で、PCEngineのファミリーの完成だ。

これからは、ユーザーのニーズに合わせて、好きなPC Engineを買えるようになるわけだね。

スパグラ	コアグラ	シャトル
		
上位機種	標準機	廉価版

はみだし体験記 スパグラの発表で、PCEngineはスパグラが中心になるのかと思った人も多いんじゃないかな。でも今回の発表でわかるように、現行PCEngineと同じスペックのコアグラが中心になるんだ。現行ユーザーはある意味で安心だね。

メイン機種はコアグラフィックスだ！

コア構想も引き続き展開

PCEngineのウリでもある「コア構想」は引き続き展開される。これからもオーディオ・ビジュアル、ワープロ、パソコン、ネットワークなど、PCEngineの世界はますます広がるぞ。本体の形や名前からもわかるように、コアグラフィックスを中心に展開すると思われる。



⬆これはイラスト・プリントブースタ。PCエンジンでお絵書きが出来るんだ。

シャトルはコア構想では仲間外れ

コア構想は拡張バスがあって展開できる。しかし、残念ながらシャトルにはその拡張バスがないんだ。つまり、シャトルは拡張バスを使用する関連商品は使えないってことだね。でも、そのおかげで価格がコアグラより6,000円も安いんだ。カードゲームしかしないって人にはお買得だね。



⬆どうも。私が、一人宇宙に飛び立ったシャトルです。ロンリーロンリー。

オプション一覧表

オプション名	現行	スパグラ	コアグラ	シャトル
CD-ROM²	○	○※1	○	×
AVブースタ	○	不要	不要	不要
RFユニット	不要	○	○	○
イラストブースタ	○	○	○	○
プリントブースタ	○	○	○	×
パワーコンソール	×	○	×	×
各種パッド・スティック	○	○	○	○
各種マルチタップ	○	○	○	○
天の声2	○	○	○	×
拡張バス	あり	あり	あり	なし

⬆○印は使用可能、×印は使用不可能を意味している。※1：来春発売されるスパグラ専用の「ROM²アダプタ」を使用すれば、現行のCD-ROM²を使用可能。

バックアップブースタ

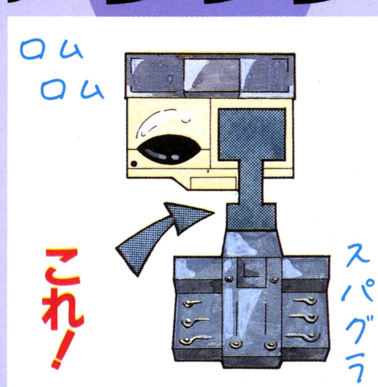
RPGなどのパスワードをセーブできるバックアップブースタが発売される。SRAMの容量は「天の声2」と同じく2Kバイトだ。

現行のPCEngine用の「バックアップブースタ」はAV出力端子も装備している。つまり、「天の声2」と「AVブースタ」を合わせた機能をそなえているわけだ。スパグラ・コアグラ用の「バックアップブースタII」にはAV出力がない。本体標準装備だから必要ないってわけだね。シャトルには拡張バスがないので、専用の「バックアップユニット」が発売される。



現行用	スパグラ・コアグラ用	シャトル専用
7,800円(税別)	5,800円(税別)	5,800円(税別)
発売中	本日発売	発売中

ROM²アダプタ



スパグラには拡張バスはあっても、あの形では現行のROM²はつながらないね。そこで、イラストのように現行のインタ―フェイスユニットにスパグラを接続する「ROM²アダプタ」が来春発売されることになったぞ。また、専用のインターフェイスユニットも開発中だ。

発表会場レポート

新機種発表会は「浅草ビューホテル」で行われた。NECホームエレクトロニクス社長の村上氏をはじめとする幹部社員が顔を揃えて、メーカーの意気込みを感じる発表会だったぞ。



⬆村上社長（中央）自らの商品説明があったぞ。



⬆会場にはスパグラを含む新機種がズラリと並んだ。

イラスト／松井良子

はみだし体験記 コアグラが中心といっても、もう現行機種を持っている人は、上位機種のスパグラの方が気になるよね。第一弾ソフトの『バトルエース』を、早くパワーコンソールで遊びたい人もいるんじゃないかな？ （サイレンサー堀）

桃太郎伝達 Special

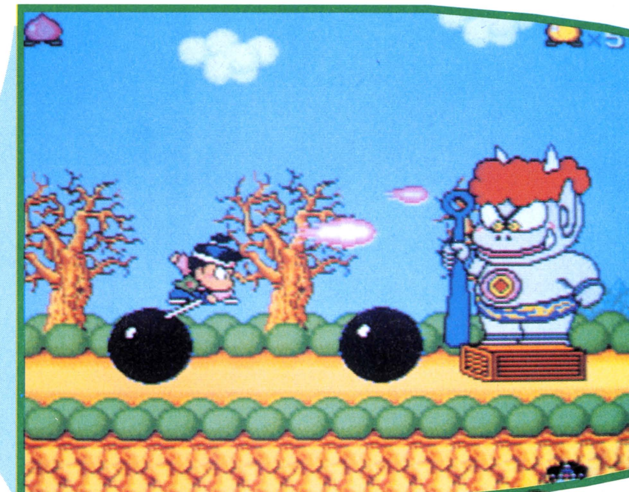
完成間近! 桃太郎活劇 詳細報告

べつにサボってたワケじゃないんだけど、順調に!? 開発が遅れていた『桃太郎活劇』の完成が近い!! ということで、発売日を首をなが～くして待っている読者の皆さんのために、今回は『桃活』のすべてをレポートしちゃう。桃太郎チームはいま、燃えているぞ!



みずから制作した『桃活』にハマるさくま将軍

ゲームの画面拡大!



見ていて楽しいアクションゲーム

『桃太郎活劇』は、桃太郎シリーズらしいバカバカしさがいっぱいの超コミカル・アクションゲーム。

ストーリーは『桃伝』と基本的に同じで、桃太郎が鬼ケ島を目指すという話。途中の村でアイテムを買ったり、仙人に術を習ったりして桃太郎はどんどんパワーアップしていく。これはもう、アクションの楽しさとシューティングのハデさをミックスした面白さだ。

キャラたちもとってもカワイイし、動きがそれぞれユニークだから見ているだけでも大笑い。

モードも初心者から上級者・マニアまでみ～んなが楽しめるようになっているから、アクションは苦手という人でも途中で投げ出したりする心配はナシだ。



⬆ゲーム本編に入る前に、うんちよけでアクション度をテストされるのだ。

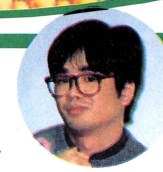


⬆途中の村では武器や防具を手に入れることができるぞ。お金を貯めておこう。



⬆画面は横スクロール。ところどころジャンプして上にのぼっていく面もあるぞ。

老中:桝田省治が約束する 『桃活』3つのポイント



その1 どんな人でも自分の力でエンディングが見られる

これまで、必ずエンディングを見られると保証したアクションゲームはありませんでした。しかし『桃活』は、どんな人でも必ず、自分の力でエンディングを見られると言い切ってしまいます。

ヤラれてもお金は減らないし、武器や防具がなくなる心配もない。セーブもいたる所でできるし、当然無限コンティニュー。極論すれば敵を1匹でも倒せる人は絶対に最後までたどりつけるのです。

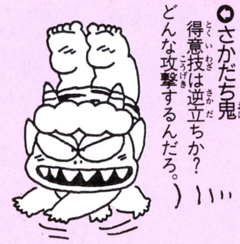
その2 鬼たちのアクションが笑える

『桃活』の敵キャラは100%エンターテイメントに徹しています。キャラそのもののおかしさに加えて、動きがとってもコミカル。鬼たちが命がけで笑わせます!!

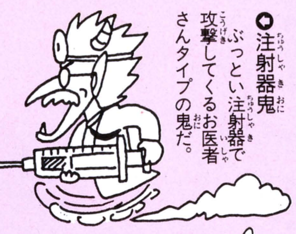
その3 ドハデなシューティングみたい

『桃活』のアクションはとにかくハデ。そのハデさはまるでシューティングです。桃太郎は仙人から術を習ってパワーアップしますが、術はどれも思いっきり強力です。

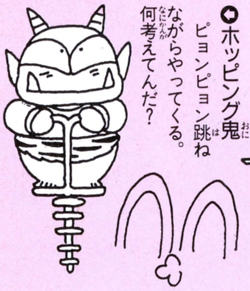
土居孝幸サンがキミのアイデアを集結！



さかだち鬼
得意技は逆立ちか？どんな攻撃するんだろう。



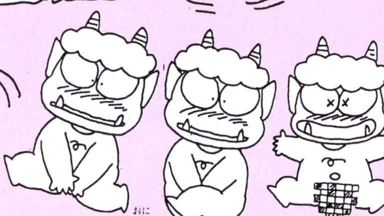
注射器鬼
ぶっとい注射器で攻撃してくるお医者さんタイプの鬼だ。



ホッピング鬼
ピョンピョン跳ねながらやってくる。何考えてんだ？



人魚鬼
カワイイ顔してるけどホントはとってもコワイのかも…。



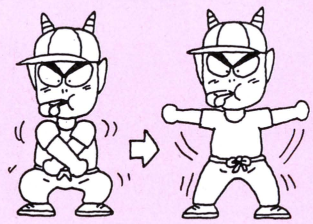
フリチン鬼
股間を押さえながら走ってくる。手を離すとモザイク模様っていうのが笑えるね。



新体操鬼
レオタードを着てるっていうのがなんだかカワイイ。



ムーンウォーク鬼
マイケル・ジャクソンのそっくりさんだ。



ラジオ体操鬼
ラジオ体操のリズムに乗って攻撃する、体育の先生みたいなヤツ。

(勝)PCエンジンが創刊号以来ずーっと『桃活』のゲーム・アイデアを読者から募集してきたのは知ってるよネ。そう、もしかしたらキミの考えたキャラが登場するかもしれないってことだ。ここに紹介したもの以外にもユニークなキャラがバンバン出てくるから期待していてくれ。

最後のボスキャラには ビックリするぞ～！



『桃活』の敵キャラはけっこう大きくてザコキャラでも普通のゲームのボスキャラ・クラスってのがウヨウヨしてる。

だけど、その程度のことで驚いてちゃイケナイのだ。最後のボスキャラ・巨大えんま大王の大きさは、1画面に収まらない!? 最初はえんま大王の足しか見えないんだ。

迫力満点の対決になりそうだから、それまでにバッチリ腕を磨いておこうぜ。

次号で桃太郎シリーズの特集を組むぞ！ 期待してね!!

桃太郎活劇 完成までの軌跡

『桃活』誕生秘話

『桃伝』作者のさくま将軍が(勝)ファミコンのコラム「さくまあきらの100万メガ馬力」で当時構想中だったゲーム・アイデアを発表。『R-TYPE』のパロディで、桃太郎を主人公にした『P-TYPE』なんて面白そう、などと語る。



(勝)ファミコン
'88 9月23日号 VOL.17



(勝)ファミコン
'88 10月28日号 VOL.20

さくま将軍、後悔す

さくま将軍の冗談を真に受けた読者からの問い合わせが殺到。(勝)ファミコン塚田副編集長、桃太郎チームもすっかり乗り気になり『P-TYPE』制作へ向けて活動を開始。編集部の強引な説得に負け、さくま将軍もついに開き直る。

舞台は(勝)PCへ

1989年1月、(勝)PCエンジンが創刊となり、特別企画として『P-TYPE』のアイデアを読者から募集することに。最優秀者にはエンディング・クレジットに名前が出るという栄誉が与えられると発表。



(勝)PCエンジン
創刊号

『P-TYPE』いよいよ始動！

ついに『P-TYPE』の制作活動が本格化。読者からのアイデアも数多く寄せられる。



(勝)PCエンジン
'89 3月号

ゲームアイデア入賞作品発表!!

募集したアイデアの中から野田紀幸くんが最優秀賞を獲得。ソフト名も『桃太郎活劇』に。



(勝)PCエンジン
'89 5月号

マル勝PCエンジン

創刊1周年記念

お年玉プレゼント

2000人に当たる



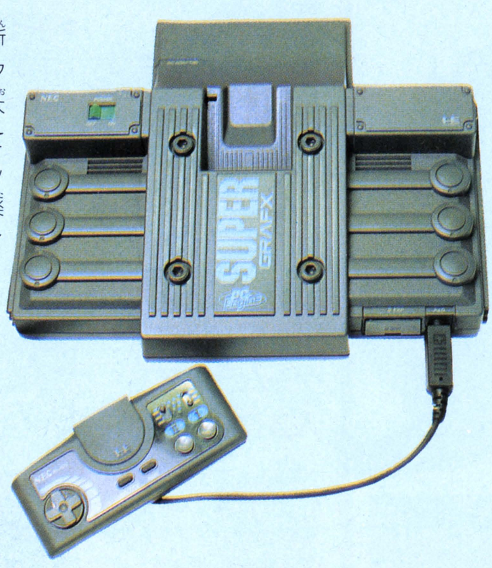
早いもので、マル勝PCエンジンもこの号で創刊一周年を迎えたのだ。ちょうど新年号でもあるので、お年玉プレゼントを奮発するぞ。104ページのアンケートに答えて、ハードでもソフトでも好きなものをもらっちゃおう！

ハード とれたてを9本！

1 PCエンジンSG（スーパーグラフィックス）

(NEC HE)

➡これが噂の新機種だ。グラフィック機能が大幅にアップしてよりダイナミックなゲームが楽しめる。スタイルもスゴい。



3名

2 PCエンジンシャトル

⬅CDロムはいらない！ という人にピッタリのニューマシン。いままでのHuカードのソフトはすべて動くぞ。



3名

(NEC HE)

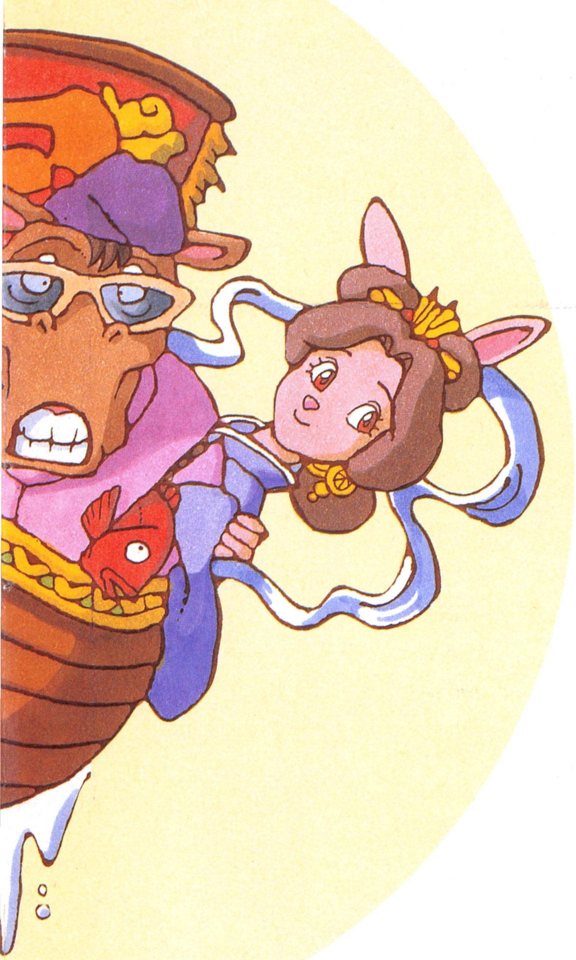
3 PCエンジン コアグラフィックス

⬅ニューマシンの中でも、現行機種の直系にあたるのがこれ。新らしいもの好きには見逃せないよね。



3名

(NEC HE)



ソフトど〜んと130本!

4 ガンヘッド(イベント版)
ハドソン



⬅この夏のイベントで使われた特別版。

40名

5 ファイヤープロレスリング
ヒューマン



⬅技が豊富で、マニアックなプロレスだ。

5名

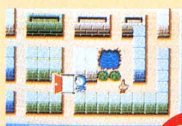
6 究極タイガー
タイトー



⬅今年度ベストーの声も高いSTG。

5名

7 ドラえもん
ハドソン



⬅誰でも難なくクリアできるのがいいね。

3名

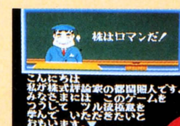
8 ニュートピア
ハドソン



⬅面切り替えタイプのA・RPGだ。

5名

9 都留照人の実戦株式
インテック



⬅手軽に株のシミュレーションができる。

5名

10 わいわい麻雀
ビデオシステム



⬅コンピュータと対戦する2人麻雀だ。

5名

11 ナグザットオープン
ナグザット



⬅数あるゴルフの中でも評価が高い。

5名

12 ブルファイト
クリーム



⬅やるほどに楽しくなるボクシングだ。

3名

13 USAプロバスケットボール
エイコム



⬅クローズアップ時のアニメが迫力！

3名

14 ROM²カラオケVol.1〜3
NECアベニュー



⬅ジャンル別に選べるのがうれしいね。

各3名

15 ギャラガ'88
ナムコ



⬅名作『ギャラガ』のパワーアップ版。

3名

16 ワールドスタジアム
ナムコ



⬅いわゆる『ファミスタ』のPC版だ。

3名

17 ワンダーモモ
ナムコ



⬅アイドルっぽいACTの好きなひとに。

3名

18 パックランド
ナムコ



⬅ゲーセンの人気者がそのままPCに。

3名

19 ナイトライダースペシャル
パック・イン・ビデオ



⬅片輪走行、ジャンプができるんだ。

5名

20 バリバリ伝説
タイトー



⬅本格的2輪レースのゲームなのだ。

5名

21 ヘビーユニット
タイトー



⬅ちょっとヘビーな横スクロールSTG。

5名

22 ヴォルフィード
タイトー



⬅頭と指を使うパズル・アクションだ。

5名

23 弁慶外伝
サン電子



⬅前人気も高い本格和風RPGだ。

5名

24 忍-SHINOBI-
アスミック



⬅ニンジャものアクション。難度高し。

5名



その他 テレカ、CD、販促グッズなど 大放出1861本！

25 『ダライアスII』ポスター
タイトー

⬅アーケード版のやつ。B全判だ。
20名

26 オリジナル下じき
タイトー

⬅『パリ伝』と『ニンジャ』が裏表に。
20名

27 スポーツタオル
ナムコ

⬅ナムコットのロゴが目立つぞ。
5名

28 S.S.T.バンド最新CD
ポニーキャニオン

⬅今をときめくS.S.T.の3枚め。
5名

29 ロゴ入りトレーナー
日本ファルコム

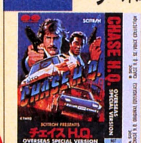
⬅なかなかオシャレなトレーナー。
1名

30 『ギャラクシーフォース』テレカ
ポニーキャニオン

⬅GMのCD発売記念のアイテム。
5名

31 オリジナルテレカ
ヒューマン

⬅『ファイプロ』、『F-1』が1枚に。
5名

32 『チェイスH.Q.』カセットテープ
ポニーキャニオン

⬅業務機日米2バージョンを収録。
5名

33 GMコレクションVol.0
キングレコード

⬅コナミの最新6ゲームのGM集。
5名

34 ロゴ入りボールペン
NECアベニュー

⬅アベニューのロゴが光る特製。
20名

35 『ブルファイト』テレカ
クリーム

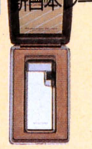
⬅PCソフト第1弾の発売記念。
10名

36 『麻雀学園』プロモビデオ
フェイス

⬅一見の価値がある力作だ。
10名

37 ボードゲーム
遊演体

⬅ファンタジーRPGなのだ。
1名

38 ライター
新日本レーザーソフト

⬅20歳以上の方のみ応募可。
20名

39 『ガイフレーム』プロモビデオ
メサイヤ

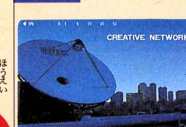
⬅15秒のアニメが入ってるぞ。
5名

40 『カイザード他』プロモビデオ
メサイヤ

⬅『謎のマスカレード』も入ってる。
5名

41 アニメ「桃太郎伝説」ポスター
桃太郎チーム

⬅TV放映中のアニメのポスター。
30名

42 オリジナルテレカ
インテック

⬅都会の夜明けが未来的な雰囲気。
10名

43 オリジナルテレカ
メサイヤ

⬅最新ゲームのイラストテレカ。
5名

44 『ROM^2スタジアム』ビデオ
メサイヤ

⬅ロムロム初の野球ゲームだ。
5名

45 『ダウンロード』ビデオ
NECアベニュー

⬅アベニューのオリジナル第1弾。
2名

46 『サイドアームSP』ビデオ
NECアベニュー

⬅幻のBC版も収録しているぞ。
2名

47 『J.ニクラウス〜』テレカ
ビクター音産

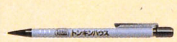
⬅出かける時は忘れずに(?)着よう。
10名

48 オリジナルTシャツ
トンキンハウス

⬅なかなか目立つロゴなのだ。
5名

49 『バットマン』ポスター
サン電子

⬅映画もゲームも超話題だね。
10名

50 オリジナルシャーペン
トンキンハウス

⬅軽くて書きやすいシャープペン。
20名

51 ドラゴンランス戦記1・2
富士見書房

⬅要するに漫画で読むD&Dだ。
各5名

52 「天と地と」カレンダー
角川書店

⬅映画は'90年6月公開の予定。
10名

53 AV改造済「天の声2」
編集部

⬅ミロはじめのハンドメイドだ。
3名

54 「水晶の王者」テレカ
編集部

⬅中村先生のイラストテレカ。
10名

55 (勝)PCオリジナルテレカ
編集部

⬅新しくできた(勝)PCのテレカ。
300名

56 (勝)PCオリジナルTシャツ
編集部

⬅Tシャツは一年中重宝するよね。
200名

57 (勝)PCオリジナルシャーペン
編集部

⬅鉛筆のようだけどシャーペンだ。
1087名

応募のしかたは104ページを見てね。



コミックコンプ増刊冬休み号12月18日発売!!
コンプファミリー
総力結集だ!
サイレントメビウス
総集編・
描き下ろしポスター・
ジオラマポスター・
巻頭カラー特集・
麻宮騎亜対談・
その他
燃える内容満載!
伊東岳彦
松枝蔵人公認・コミック版
聖エルザクルセイダーズ
田島昭宇
ファミコン化で盛り上がる
転生編
魍魎戦記
MADARA
中津賢也
ファン待望の新作
ちぇりーげいる金
麻宮騎亜新作34ページ!!
定価360円
麻宮騎亜
特集
角川書店


本邦初訳! 幻の書、遂に全貌を現わす!!
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
ZIRIA
大門教の陰謀とは!?
捕われの月の女神とは!?
自来也の魔訶不思議　大冒険
定価470円
(本体456円)
P・H・チャダ原作
あだちひろし&レッドカンパニー 編訳
角川スニーカー文庫版
絶賛発売中!!
角川文庫
ヒュー
ゲームボーイ・ソフト完全カタログ
最新RPG大作「魔界塔士SA・GA」
完全攻略&1990年のビッグタイトルを
網羅。これがゲームボーイカタログの
決定版だぁ!
B6判　予価560円(税込)
12月15日発売!!



NEW Soft TIMES

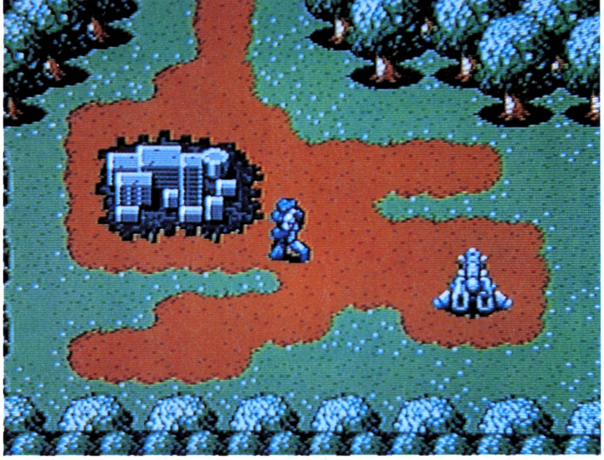
ニューソフトタイムス

冬の寒さをブッ飛ばす、熱い新作情報がドーンと勢ぞろいだ!!

イラスト／中沢数宜

しっぽの先までSFがつまってるぜ

サイバーナイト



このゲームデザイン、グループSNEは、RPG界でも1、2を争い3、4を蹴落とす違いのわかるプロの仕事師チーム。そこが責任を持ってつくってるんだから、ただ舞台を宇宙に移しただけのゲームなわけがない。能力別レベルアップ、バトルスーツを使った戦闘。そしてゲームに流れる壮大なストーリーなどなど。どこから切っても本格派のSF・RPGだ。

トンキンハウス／発売日未定／価格未定／SLG

新しい兵器が欲しかったら敵の文明を盗め！

ゲームは、宇宙空間に点在するいくつかの恒星系を宇宙船「ソードフィッシュ」で巡りながら、そこで出会ういろいろな事件(ミッション)を解決することで進んでいく。このミッションには、敵である「バーサーカー」(無差別殺人機械)やエイリアンとの戦闘、惑星探索、新兵器の開発・生産といったSF的イベントが用意されている。と、いうのが大まかなシステムなんだけど、ピンとこないかな。よーし、もう少し突っ込んでシステムの特徴を説明してみよう。

まずキャラクター。主人公のコマンダーをはじめとして、ソルジャー、メカニック、サイエンティスト、ドクターと5人登場するが、惑星上で行動できるのは3人までと決まっている。つまり連れていく2人を選ばなくちゃならないわけだ。このときに問題になるのが各キャラクターの個性。左の表にある4つの能力の上下によってソルジャーなら戦闘力、ドクターなら治療能力が高い、というふうに得意分野が決まっているから、ミッションや状況に応じてだれとパーティを組むのが正解か、よーく考えなくてはならないのだ。

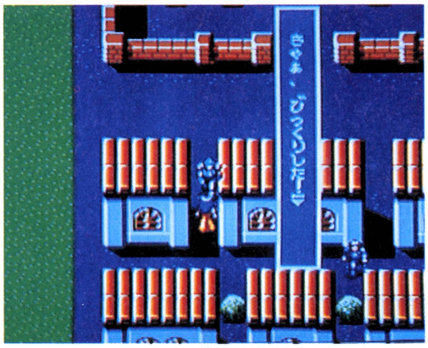
あとおもしろいのは新兵器開発。戦闘で敵キャラの残骸を回収し、宇宙船に持ち帰って調べることで、ナント新しい兵器を開発したり、バージョンアップしたりできるんだ。敵の進んだ技術を研究した成果なんだって。だからこの世界には店や金はいっさいなーし。



⬆惑星上にある街ではミッションを依頼されることも。

キャラクターの個性を決める4つの能力

- [コンバット] 戦闘能力——敵との戦闘のときに影響する。
- [サイエンス] 科学力——新兵器、新技術の開発に影響する。
- [メカニック] 技術力——モジュールの修理能力に影響する。
- [メディック] 医学力——キャラの治療能力に影響する。



⬅惑星の住人と話して、いろいろな情報を集めて回るところはふつうのRPGと同じだね。



⬅ここは「緑の惑星」というらしい。深い森だけど、奥に行くと何がおこるんだろう。

STORY ミス・ジャンプで飛ばされた先には

プラネット級揚陸艦〈ソードフィッシュ〉は、宇宙海賊の本拠地を見つけ出すミッションに成功した帰路、追ってきた海賊と交戦に入った。ソードフィッシュはよく戦ったが多勢に無勢、そこで緊急ジャンプをして離脱することにした。だが、その瞬間エンジンに致命的な損傷を受け、数万パーセクものミス・ジャンプをおこしてしまう。

到着した先は銀河系のコア(核)部分。10種類の異星人が住む「偉大なるメンターナと10人の兄弟たち」連邦の辺境「フォーワールド」だった。でも、そこにはなんと人類の文明が栄えていたのだ。

ソードフィッシュの乗組員は、地球に帰るためにあらゆる努力を試みなければならなかった。手がかりは、約100年前に事故で到着した地球の移民船〈ユーロパ〉が通ってきた「道」だけだ。しかし、いまその道を通ってくるのは、バーサーカーと呼ばれる機械生命体たちなのだ。そんな未知の宙域で、乗組員たちの必死の冒険が始まろうとしている。

モジュール装甲服が戦闘の主役なのだ！

戦闘モード

戦闘は、いままでのRPGと違いシミュレーションの味付けがしてあるのが特徴だ。タクティカル・ボードの上で、敵味方のキャラクターが移動・攻撃を順番にくり返しながら結果をだしていく。
攻撃方法は、離れたところからはハンドガンなどによる射撃、隣り合えば自動的に格闘と2タイプ。だから強力な射撃兵器を持ったモジュールは後ろから援護射撃、格闘能力の高いモジュールが突っ込んでいくといった作戦もとれるんだ。ね、とってもシミュレーションでしょ。

タクティカル・ボード(TB)

6×6マスのボード。キャラはこの上を自由に動き回って戦闘をする。他のキャラと同じマスに入ることはできない。



パーティ表示エリア

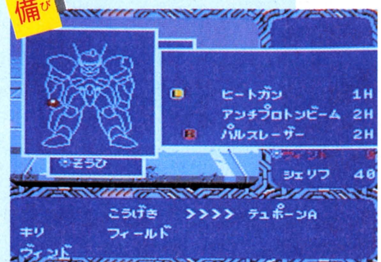
味方パーティの状態を表示する。HPはモジュールとキャラクターの2種類があり、キャラが0になって初めて死んだことになる。

戦闘シーン表示エリア

攻撃を指令したりされたりしたあとの結果はアニメーションとなってここに表れる。効果音もけっこう迫力あるぞ。

モジュールというのは、主人公たちが惑星上を行動するときに着るバトルスーツのことだ。このモジュールは、サイズによってタイプが分かれていて、装備できる武装も変わってくる。大きければそれだけ大型の武器を積めるが、動きも鈍くなってしまうから、敵の強さ、場所によってどれでいくかは指揮官の作戦・判断しだいというわけなのだ。
装備できる武器は、片手持ちのハンドガンと両手で使うマシンガン、肩や腕につける攻撃ポッド、格闘用のブレードなどがある。ほかにもシールドがあり、これらをどうモジュールと組み合わせていくか、プレイヤーがとれる選択はかなり多い。もちろん敵を倒してその技術やアイテムを回収すれば、これらの性能をさらに強化できるぞ。

装備



⬆戦いの途中で、装備の持ち替えも可。

格闘戦



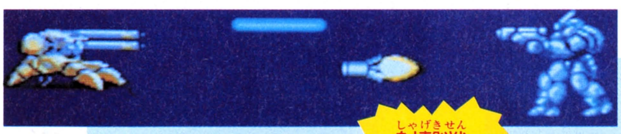
⬅ボード上で隣り合ったときは、格闘戦しか選べない。格闘武器を持っていれば一層有利だ。

バリアー



➡装備の中には武器ばかりじゃなくて防御兵器もあるぞ。これは防御フィールドを張ったところ。

射撃戦



⬅レーザーガンとハンドバルカンの対決。ダメージを受けるのはどっちかな？



➡プラズマライフルで一方的に攻撃できた。射撃武器を持たないと圧倒的に不利。

まだまだ新しい要素がいっぱい！

どう？　なかなかおもしろそうな要素が多いゲームだろう。でもこれでまだ半分。まだまだあるぞ。たとえば移動にしたってただ星から星へと移るわけじゃない。まず星系(太陽系みたいに惑星の集まったところ)にワープして、次にそのなかにあるどの惑星に着陸するかを決め、着陸したらモジュールを着て地表探検、というふうに3段階に分かれているんだ。とってもリアルだよね。
それに、ある惑星には複数の着陸ポイントがあったりするそうだし、ほかの宇宙船の残骸を見つけて中を調べることもあるとか。ふむふむ、書いているこっちも早く冒険したくなってきたな。だいたいゲームをクリアするために訪れなくてはならない惑星だけでも約17もあるそうだから、あまり関係ないところも入れたらかなりな数になりそうだ。
成長にしても、戦闘で勝てばコンバット、モジュールを修理すればメカニックと、能力ごとに経験点が計算される能力別レベルアップ方式。だから4つの能力が別々に上昇していくんだ。もちろんキャラクターのタイプによって伸びやすい能力、なかなか伸びない能力が決まっているんだけどね。
っーわけでこのゲーム、あとは完成を待つだけとなった。期待しようぜ！



⬆メインコンピュータMICAはもうひとりのメンバーだ。船上からパーティの位置・状態を監視し、アドバイスしてくれる。



京都・鎌倉までの道は長い！

源平討魔伝



ナムコ／3月発売予定／予価¥6,800／ACT

「純日本風アクションゲーム」の名をほしいままにした、ナムコの異色作。BIG・横・平面の3つのモードで、メリハリのきいたゲーム展開が楽しめるぞ。滅びし平氏の恨みを晴らすため、景清は東へとひた走る。幾千万もの魔物どもをけちらしつつ、鎌倉をめざすのだ！

着実に、まず京都へと近づく



諸悪の源・頼朝を討つため、地獄からよみがえった、平景清。長門・壇の浦から相模・鎌倉までの、長い旅が始まった。

長門からのルートは3つ。山陰を行くか山陽を進むか、遠回りして南海・西海道をたどるか。それぞれに頼朝の放った魔物たちが待ちかまえている。

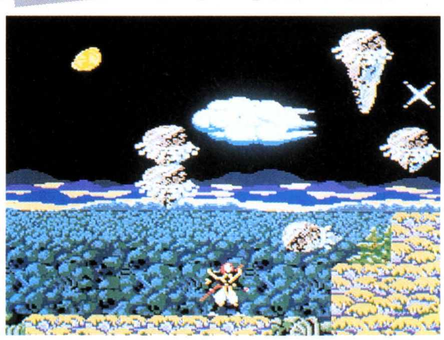
長門を抜けてから京都に入るまでは、横モードとBIGモードが交互に登場する形になる。横モードではルートによって、剣の力がアップしたり、命のMAXが増えるアイテムがあったりするので、長門でのルート選択はとても重要。どこを通ったかによって、景清のステータスも大きく変わってくる。

あまりモタモタしてると、山の向こうから頼朝が現れて……！

因幡 山陰道



備中 山陽道



讃岐 南海・西海道

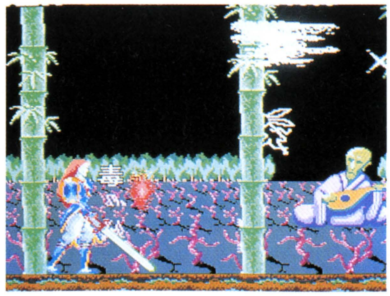


但馬 備中 亡者をあわれむ琵琶法師……

山陽と南海・西海道（九州・四国）は、備前（今の岡山県東部）で合流する。この備前、そして但馬までたどり着くと、どこからともなく聞こえてくる琵琶の音。前方に浮かぶ影は、滅びし平家の物語の語り部、琵琶法師であった。

経文を唱えながら、鳥獣戯画を放ってくるぞ。追えども追えども、こいつには追いつけないぞ。

一定時間がたつと、「さらばじゃ」と言葉を残して、消えていく。何だかなあ……。



←「ぬぁむあみだぶ……」と繰り返す。うさぎとかえる付き。



←うさぎとかえるは斬ると「毒」。ほとぼりさめるまで止まっていよう。

道のりはさらにけわしく…

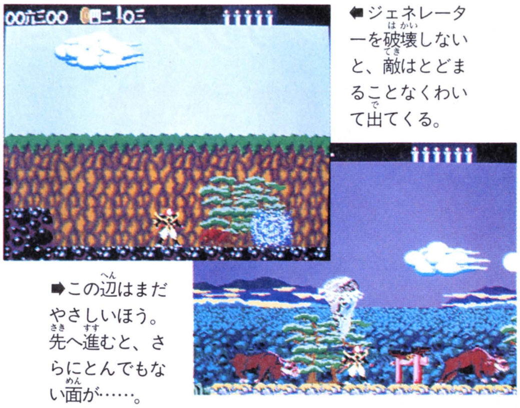
さて、長門から分かれる3つのルートについて、あらためて話をするとしよう。

もっとも楽でオトクなのは、南海・西海道ルート。備前までの道中、横モードで穴に落ちるような場面も少なく、命や剣をためることもできる。

次が山陰ルート。これといって損する場面もなければ、得する場面もない。あまり魅力がないといえばないが、他ではお目にかかれないキャラが登場したりするので、興味本位で進む分にはいいかもね。

残った山陽ルートは、とにかく残酷！　安芸と備中の要石攻撃は、ひたすら強い。ほとんど大道芸にしかならないルートだが、自分のウデをためしてみたい、という人はゼヒともがんばってみよう。

この先の丹後と播磨は、さらにキビシイマップが待ち受けておるゾ。



⬅ジェネレーターを破壊しないと、敵はとどまることなくわいて出てくる。

➡この辺はまだやさしいほう。先へ進むと、さらにとんでもない面が……。

源平動物図鑑

このゲームでは単なる魔物以外に、じつにいろいろな「動物」が登場する。それは自然に生息するものであれ、魔の力によって突然変異したものであれ、とにかく登場する。で、前半に登場するおもな動物を、あくまで動物を、ザーッと紹介してしまおう、てワケだ。さあ、これを見てキミもペットを物色するしかない！（大ウソ）



⬅豊後で登場。動きはというと、まさに「尺取虫」（あたり前か……）。



⬅讃岐などでうどんのようにうごめいている。うんにゃらうんにゃら……。



⬆長門の次のＢＩＧモードで必ず出る。ただの斬られ役。



⬆ねー見て見て、これってトレンド（くっつけて遊ぶなよな）。



⬆も一出るわ出るわ。さてこの画面中に何匹いるでしょう？

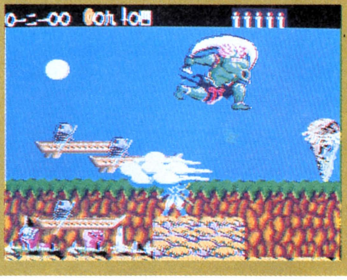
雷神・風神をなめるんじゃねぇ!!

いちばん楽なルートじゃ見られない、これがウワサの過激なキャラだっ！

雷神様は讃岐、風神様は因幡の国にいらっしゃる。やっつけてもべつにバチは当たらない……ハズだ。



➡これが雷神。雷を出すたび、画面がフラッシュする。



⬅こっちが風神。「風」の字を口から吹き出すのだ。

どこにあるかな!? ボーナス面

「美作」「淡路」――それ、何？　先月号の表になかった2つの謎の国だ。

じつはこの2つ、お釈迦様がアイテムをバラまいてくださる「ボーナスステージ」なのだ。アイテムは銭・剣・命・命のMAXと、なんでもアリ！　とにかくお釈迦様を追っかけて、拾いまくるしかない。

ちなみに行き方は……っと、これは残念、今はまだ、ヒミツということです。それぞれ、近くの国にヒントがあるかもね。



⬅おおっ、見知らぬ地にやってきてしまったぜっ！　あそこに見えるは、お釈迦様！

➡お釈迦様をひたすらに追いかけ、アイテム取り放題。オイシイけど、疲れるんだよね。

WRITER'S NOTE

さて、アーケード版の開発にまつわる話でもしましょう。

この開発に携わった「源平プロ」の主要メンバーの中に、平家の血を引く人がいるそうなのだ。その平家の末えい(?)がこのようなゲームをこしらえたためかどうかは知らないが、実際に怪奇現象がいくつかエピソードとしてあるらしい。うー、恐ろしや。「よろこびますように」――およびでないか。　（左）

ファンタジックアクションだぞお～

不思議の夢のアリス



カワイイ絵と、不思議な雰囲気のゲームが登場。悪夢の世界を抜け出すことが目的の、横スクロールアクションゲームだよ。アリスの運命やいかに？

フェイス／発売日未定／価格未定／ACT

悪夢の世界を抜け出すのよ！

アリスが気持ちよく見ていた夢の中に、突然、本の中に閉じ込められていた魔物が現れて、その夢を悪夢に変えてしまいました。アリスはその悪夢を晴らすために、魔物退治に出かけるのでした。というのがストーリー。

ゲームは『マリオ』タイプのアクションゲーム。足でふんずけたりセリフの「イヤ」をぶつけて、敵をやっつけながら進んでいくんだ。魔法の本があれば、魔法も使えるぞ。面構成は、A・B・C・Dなど4つの面があって、各面はさまざまなステージに分かれている。

さあ、悪夢の世界の女王をやっつけて、早く夢から抜け出そう！

イヤ攻撃ぃ！



⬆Ⅱボタンを押しているあいだ、セリフのパワーがたまるのよん。離すと「イヤ」を発射するわけね。

ふんずけ!!



⬅Ⅰボタンでジャンプして、敵を足でふんずけましょ！

魔法



⬆これはアイテムを見つけやすくする魔法よ。

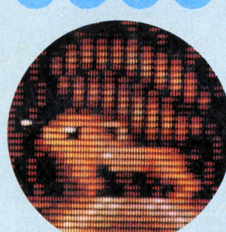
キャラ紹介だよん

アリス



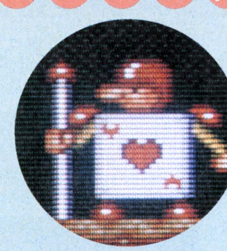
⬅やぁ、アリスだよ。カワイイでしょ。ウフッ。

ハリネズミ



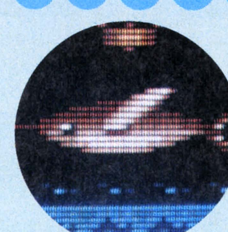
⬅背中の針にさされると、やっぱ、痛いから気をつけてね。

トランプ兵 赤



⬅毎度おなじみトランプ兵。女王の手下なのよ。イヤね。

トビウオくん



⬅川の中から飛び出してきてアリスに突進してくるの。

トリさん



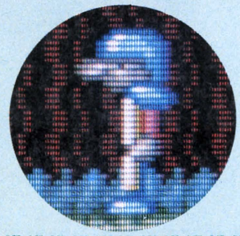
⬅自分の卵を爆弾にするなんて、薄情なのね……。

フクロウ



⬅空からスキをみて攻撃してくるなんて、性格悪い！

トランプ兵 青



⬅赤いヤツより遠くへヤリを飛ばすから、やっかいね。

強敵ワニ！



⬅きゃーきゃー、「イヤ」攻撃が通用しないよぉ～！

NEWSoft TIMES

エリアA 森の中には危険がいっぱい

エリアAは森の中のシーンだ。絵がファンタジックだからといって、このゲームをなめてはいけない。操作性も『スーパーマリオ』に近くて、マニアックなアクションゲームになっている。トランプ兵のヤリなどは、よくタイミングを見ないと、必ず「グサッ！」っと刺さるぞ。「イヤ」攻撃はワニには通用しないので、ふんずけ攻撃を早くマスターした方がいいね。

卵爆弾！



⬆トリさんは2種類いて、ただ地面を歩いてるヤツと、空を飛んで卵爆弾を落とすヤツがいるよ。



ヤリ投げ！



⬆青いトランプ兵が投げるヤリはまっすぐ飛んでくるの。
➡赤いトランプ兵のヤリは地面に落ちちゃうよ。

キャ～やられちゃったあ



う～みゅ…

⬆3ダメージ受けると、アリスは回転しながらフッ飛んじゃう。

だれの家？



⬆はてさて、このお家にはだれが住んでいるんでしょ。わくわく、早く会ってみたいな。

ワニだ！



⬆うひゃ、中にいたのはワニだったのね！



⬆えいえいえい！　ワニなんかワタシのかわいいヒップでふんずけてやる！

エリアB シンデレラを助けるのよ！

このエリアは、ジャンプの正確さが要求されるぞ。足場の狭いところをジャンプして登っていったり、滝から落ちる丸太の上を飛び移らなきゃなんないとこもあるしね。

さあ、早くシンデレラを助けてあげよう。

登るのよ！



⬆う～みゅ。なんか変なヤツが変な弾を落としてるぞぉ。

ゴマちゃん？



⬆あれ？　そこを飛んでるのは、もしかしてゴマちゃんかな？

ジャンプするのよ！



⬆ボーッと丸太にのっかってると、そのまま下に沈んじゃうよ！

トビウオだあ！



⬆きゃあきゃあ！　いきなり出てきて追っかけてこないでよぉ！

うさぎさん



⬆あら、うさぎさんじゃないの。ねえねえ、シンデレラはどこなの？

どこ？シンデレラは

WRITER'S NOTE

このゲームの第一印象は「なんて、ほのぼのしたゲームなんだ」って感じだった。でも、いざフタを開けてみると、その印象とは裏腹に、実にハードなアクションゲームだったんだ、これが。

ハードとはいっても、操作性はいいし、やっかいなルート選択とかもないから、イライラするハードさではないのがよいね。

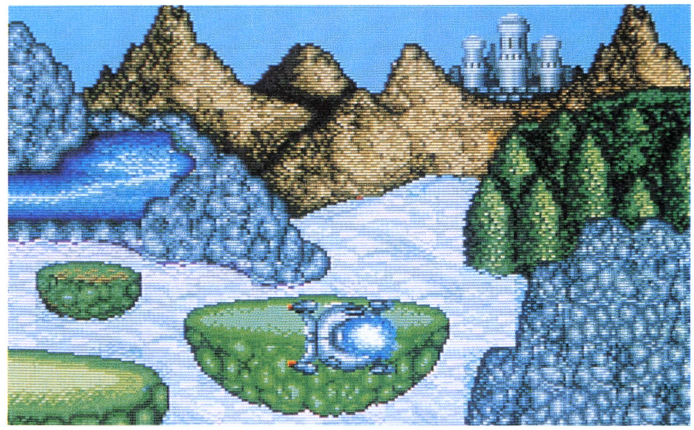
（サイレンサー堀）

ナムコ快心のオリジナル大作！　360°の快感がキミに迫る！

バルンバ

ナムコ／４月発売予定／予価￥6,800／ＳＴＧ

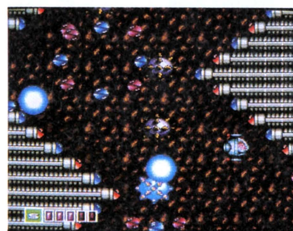
ひさびさのPCエンジンオリジナルゲームは、クルクル砲台が回るシューティング！　敵が後ろから出現しようが、かんたんに対応できるというスグレモノ。乞うご期待のソフトだぜ！



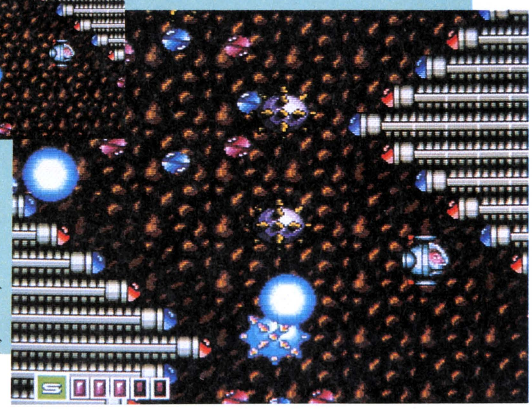
▶▶▶ 右脳を刺激するバルンバが今発動！ ◀◀◀

「悪の科学者Ｄｒ．ドッペルは、ついに謎の最終兵器を作りあげてしまった！　もしこれをまともに使われてしまったら、地球は不毛の荒野はおろか、元の形をなくしてしまうことはまちがいないだろう。こうなることを防ぐには、その武器が使用される前に使えなくなるまで壊すしかない。そのような危険な使命をやり遂げることができる人間はジェームス飛田、彼しかいない。彼は指令を受けたあと、味方の最新戦闘機『バルンバ』に乗り込んだ。人類の命運というプレッシャーを大きく感じながらジェームス飛田は飛び立った。いざ行けジェームス飛田！　Ｄｒ．ドッペルの野望を打ち砕け！」

と、こんな感じで始まるこの『バルンバ』、ウリはなんといっても360°に回転する砲台だ。今までのシューティングゲームは多少広がりはあるものの、たいていは自機の前にしか撃てなかったよね。それが今度の『バルンバ』では、グルンとひと回り、どこへでも撃てる。これがなかなかの快感で、今まで「自機が前にしか撃てないのに後ろから出現するのはキタナイ」と思っていた人には朗報だねっ！



⬅要塞の中をいくバルンバ。砲台をうまく使って敵を一掃してしまおう!!　気持ちいいゾ！

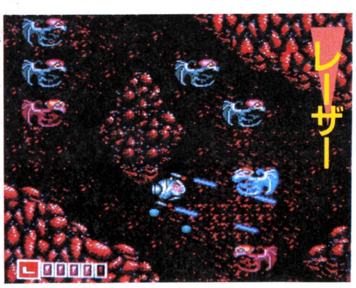


➡武器も取るたびにどんどんパワーアップしていく。最強になればほれ、このとおり！

▶▶▶ 360°に撃てると、武器の雰囲気も変わる!? ◀◀◀



➡もっともノーマルな武器、バルカン。連射が得意なのさっ!!



➡威力の強いレーザーは親玉に効果を発揮するのだ。

『バルンバ』で出てくるアイテムはバルカン、レーザー、ナパーム、シールドの４つ。「なんだ結構少ないな」と思ってしまったキミはちとアマイぞ。

とにかく砲台が360°回るので、名前はオーソドックスでも使い勝手や威力などが変わってくるということを忘れてはならない。そのあたりを考慮したうえで武器を選択しないと、かなりの苦戦をしいられるようになる。

バルカン：主人公が最初に装備している武器。いちばん速く連射できる。これを撃ちまくればまさに弾幕を張った状態になるだろう。

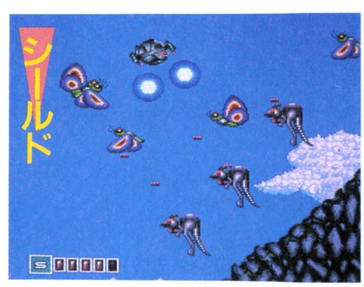
レーザー：連射はからっきしだが、とにかく威力が強い。パワーアップさせると２方向から４方向へと成長させることができる。

ナパーム：発射したあと、自分で爆発させる場所を指定できるという、ちょっと変わった武器。

シールド：敵が出す弾や体当たりを防ぐ。ただし威力は弱い。



⬅爆発範囲が広いナパーム。よく狙って撃たないと失敗する。



⬅自分を守ってくれるシールド。貫通する敵もいるので注意が必要！

▶▶▶ 縦横無尽にスクロールするステージ構成！ ◀◀◀

自機が360°に撃てるのに、画面がただの横スクロールではつまらん！　ということでゲーム中の画面は縦横斜めにジャンジャンスクロールしていく。それにしても縦と横のスクロールというのはわかるんだけど、「斜めスクロール」まで入れてしまうとは、さすがナムコといった感じかな。

ちなみに全ステージ数は５つで、各面まったくちがう雰囲気の中を進むことになるのだが、これがまたPCエンジンのグラフィックを生かして、なかなかシブく仕上がっているのだ。また行く手をはばむキャラクターは、モデルは生き物だけど実はメカニックというものが多いこともチェック。

STAGE 1　フロートアイランドエリア

文字どおり、浮遊大陸の面。プカプカ浮く島の中をガンガン進んでいこう。まあ、最初の面ということで肩の力を抜いて軽くいけば、それほど難しい面ではないだろう。大ボスはマタンゴで、弱点はシッポだったりする。奥が深い!!



⬆浮遊大陸がそこかしこに浮かんでいる。向こうにはなぜかビルも見えていたりして、なんとも幻想的。

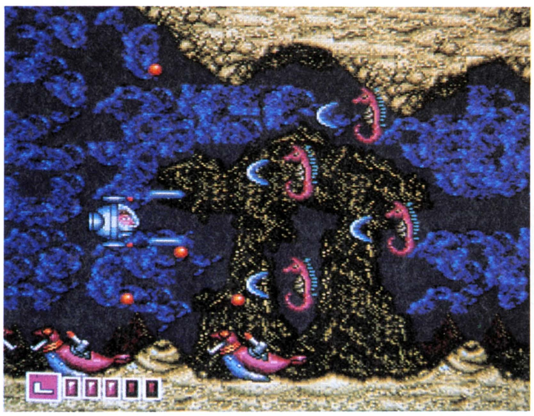
大ボス マタンゴ

⬇おおっとぉ、これは大きい!! PCエンジンならではの迫力、とつくづく感心してしまう。



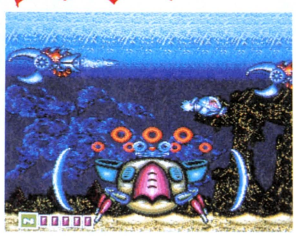
STAGE 2　レイクエリア

自機であるバルンバは、最新兵器ということもあって、水中でもばっちり動ける。さすがぁ！　といいたいところだが、どうやら水の浮力には勝てないようなのだ。つまり、手を離しておくと、どんどん水面に向かって浮いていってしまうのだ。だから、逆に重力が働いているみたいで、何かヘン。大ボス・バラカスはカニの怪物。



⬆水の中を進む。浮力がかかっているので、一瞬たりとも気が抜けない。でも、上の壁にぶつかってもだいじょうぶ。

大ボス バラカス



⬅この時期はカニ料理がうまかったりして……と、つい話が食べ物のほうに……。

STAGE 3　マウンテンエリア

この面は山を突き進む面。実はこの面、山の起伏に沿ってスクロールしていく、なかなか快感の面なのだ。そして大ボスはギューマで、牛のようなやつだ。溶岩にまるでお風呂のようにつかっているという、とても寒がりなボス(ホントかよ)。



⬆このあたりになると、敵の攻撃も並ではない。砲台を駆使しないと撃破は難しいだろう。撃って撃って撃ちまくれ!!

大ボス ギューマ



⬅みてよ、この弾の数！　溶岩にどっぷりつかっているなんてどんなやつだよ！

続きは……

さて気になる残り２つの面なんだけど、４面は「ケイブエリア」といって、洞窟のなかを進む面になっている。ターザンのようなサルなどが登場して、なかなかにぎやかな面だ。そして最終面である５面！　になるのだが、この面はひたすら要塞の面。名前も「フォートレスエリア」と、どこかしらどこまで要塞な面である。ここをクリアすればクリアなのでガンバロウゼ!!



⬅後ろのほうの面ではサルやクモが登場するぞ。

WRITER'S NOTE

なかなか全体にまとまっていてシューティングとしてはいいゲームである。はじめ砲台が360°回るときいて、いったいどうやって砲台を回すのか、というのがちょっと疑問ではあったんだけど、右回転が①ボタン、左回転がランボタンというやりかたでうまく解決している。ノリは結構『オーダイン』っぽくて、ちょっぴりコミカルの味を混ぜているのが楽しい。個人的にはこういうの大好き！　(YASM)



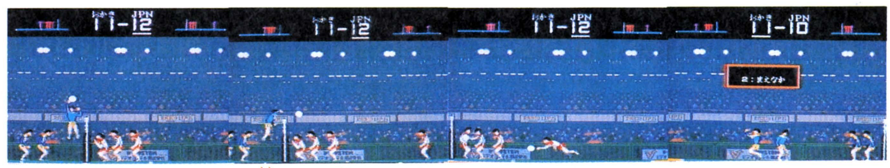
SUPER VolleyBall

スーパーバレーボール



ビデオシステム／発売日未定／価格未定／SPG

全国3000万人(?)バレーボールファン待望の、本格バレーボールゲームついに移植決定！　選手たちのリアルな動きは一見の価値あり。キミだけのオリジナルチームも作れちゃうぞ！



バレーボールゲームの決定版！

バレーボールゲームは、とかく操作が難しくなりがちだ。しかし、このゲームは、トスを自動にするなどして、なるべく簡単に操作できるようになっている。操作より、試合の駆け引きに集中できるのがウレシイ。

基本的な操作が簡単になった分、ジャンピングサーブや、時間差攻撃などが盛り込まれている。ハイレベルな試合展開を簡単に実現できるぞ！

また、チーム名や選手データを自由に設定できるオリジナルチームが作れちゃう。自分のチームで世界リーグに優勝するなんてこともできるかも。しかも、「天の声2」にチームをたくさんセーブできるぞ。

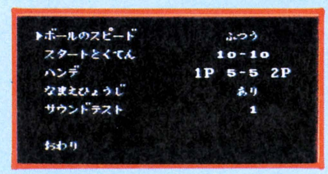


⬅ズドーン！　ダイビングレシーブ、見事に失敗！　うるうる、悲しいぜぇ～。こんなハズではなかった……。



➡ヤリ～ッ！　決まった！　どんなスパイクでもひろってやるぜ！　ふふふ、前衛諸君！　安心したまえ。

★設　定★



ボールの速さは、遅い・普通・速い、の3つ。また、試合開始時の得点を決める（最高10点）ことができる。その得点に最大4点差までのハンディもつけられるぞ。こりゃ～便利だぜ。

ゲームモードが盛りだくさん

試合モードは5つ

1人プレイ	ノーマルゲーム
	日本リーグ
	世界リーグ
2人対戦プレイ	
試合観戦	

スポーツゲームは人間どうしの方が楽しいよね。でも、1人プレイの試合モードがたくさんあって、1人でも十分楽しめるようになってるぞ！

基本16チーム

フジク	USA
日テツ	URS
エヌケ	BRA
日タベ	HOL
サント	FRA
コベセ	ITA
日デン	JPN
Vシス	CHN

チームごとの強さはもちろん、各選手にも能力差がある。

オリジナルチームを作ろう！



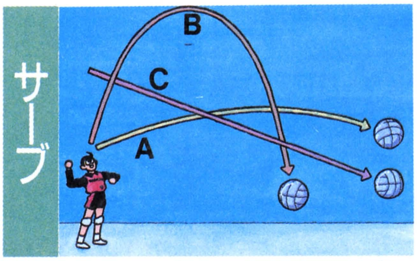
⬆オリジナルチームは2種類。各日本チームから好きな選手を集める全日本チームと、名前・能力などを自由に設定できる完全オリジナルチームだ。作ったチームはバックアップセーブできるぞ。



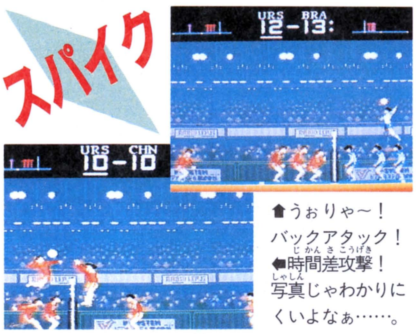
⬆各選手ともスパイク能力だけは絶大なんだけど…。

 イラスト／まみや なつき

基本操作をマスターだ！



①ボタンを１回押すとトス。ボールが赤くなったらもう一度①ボタンを押すと打つ。これがノーマルサーブだ(A)。十字キーの上を押しながらトスを上げれば、下手打ち(B)。右を押しながらトスを上げればジャンピングサーブだ(C)。この他に必殺サーブも……。



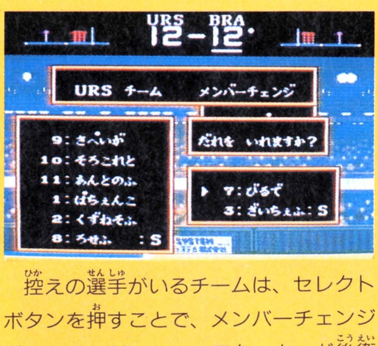
⬆うぉりゃ〜！　バックアタック！
⬅時間差攻撃！　写真じゃわかりにくいよなぁ……。

トスはセッターが自動的に上げてくれる。ジャンプも自動なので、スパイクは、ボールが赤くなったら①ボタンを押すだけでいい。

十字キーを押しながら打てば、ボールのコースが指定できる。ちなみに、上を押しながら打つとフェイントだ。

この他にも、ある操作をすることで、時間差や、バックアタックなどもできるぞ。

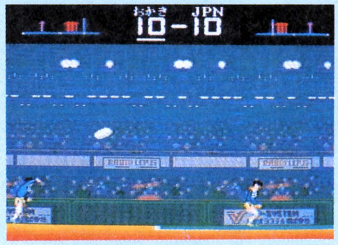
メンバーチェンジ



控えの選手がいるチームは、セレクトボタンを押すことで、メンバーチェンジができるんだ。エースアタッカーが後衛に回ってしまったときや、試合の流れを変えたいときなんかに有効だね。

試合開始

サーブ



⬅そ〜れっ！　サーブは基本中の基本。サーブミスでサーブ権を失うと大ボケだぞ。

レシーブ



➡サービスエースで点を取られることほど情けないものはない。しっかりひろってスパイクだ！

スパイク

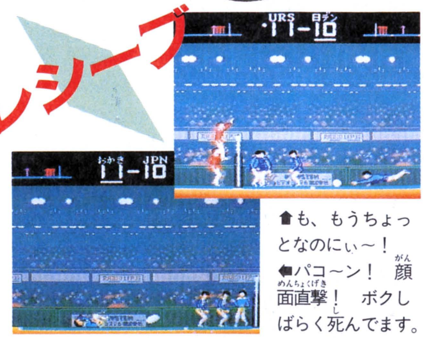


⬅ズドーン！　と決めたいところだが……。

ブロック



⬆お〜っとぉ！　ブロックが決まったぁ！　とまぁ、これがバレーの試合展開の基本パターンだ。



⬆も、もうちょっとなのにぃ〜！
⬅バコ〜ン！　顔面直撃！　ボクしばらく死んでます。

レシーバーは１人。ボールの落下点で①ボタンを押していればいいんだから簡単だね!?　回転レシーブやダイビングレシーブなんかもできるから守備範囲は広いぞ。

ただし、顔面にスパイクの直撃を食らうと、しばらく立ち上がれなくなるから注意！



⬆あっ、抜かれたぁ〜！　ひえぇ！
➡完璧ブロック！　打てるもんなら打ってみろ！

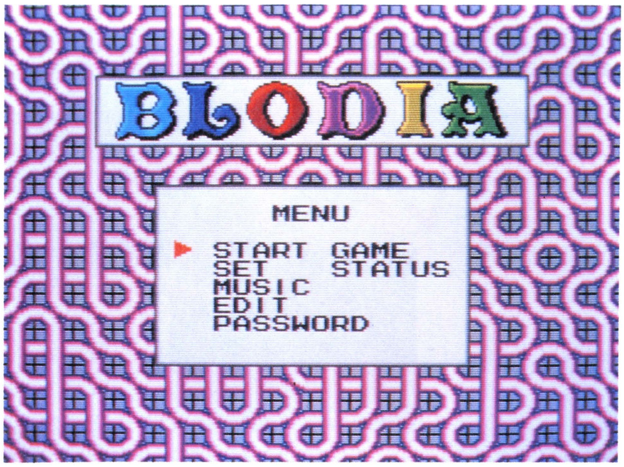
ボールが相手コートにあるときに①ボタンを押すだけでいいのだが、タイミングが結構難しいのだ。吸い込んでしまったり、はじいてしまったり……。そのかわり、ブロックを自在に使いこなせるようになれば、絶対に有利に試合を進められるはずだ。

WRITER'S NOTE

なんで女子チームがないんだぁ？

ま、それはいいとして、ファミコンの『バレーボール』では練習しまくったのに、基本操作で相手に差をつけられないのが、ちょっと物足りなかった。でも、難しすぎてだぁ〜れも遊んでくれなくて悲しかった思い出もあるなぁ……。

その点、この『スーパーバレーボール』なら、比較的簡単に誰でも遊べるからいいよね。それに、自分だけのオリジナルチームを作れるってのが決定的に違う！　フフッ、おかきチームが世界を制覇するのも時間の問題さ！（サイレンサー堀）



全100面の猛烈パズルゲーム

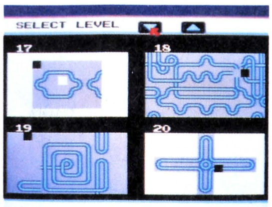
ブロディア

BLODIA

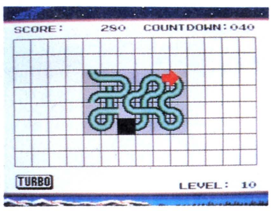
ハドソン／発売日未定／価格未定／ETC

パソコンで好評だったパズルゲーム『ディアブロ』が、『ブロディア』と名前をかえてPCエンジンで登場！　脳ミソがとろけるほどのハマリをキミも体験しようぜ!!

とにかくハマってもらいましょう！

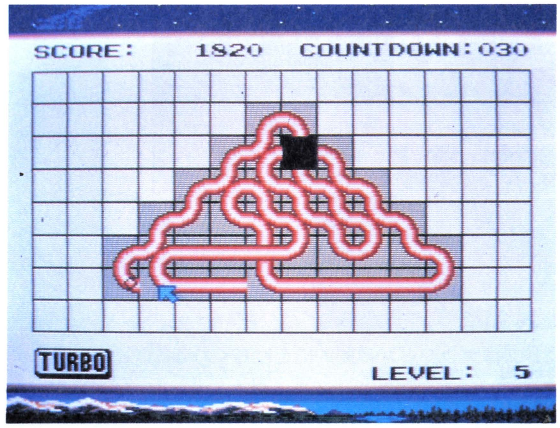


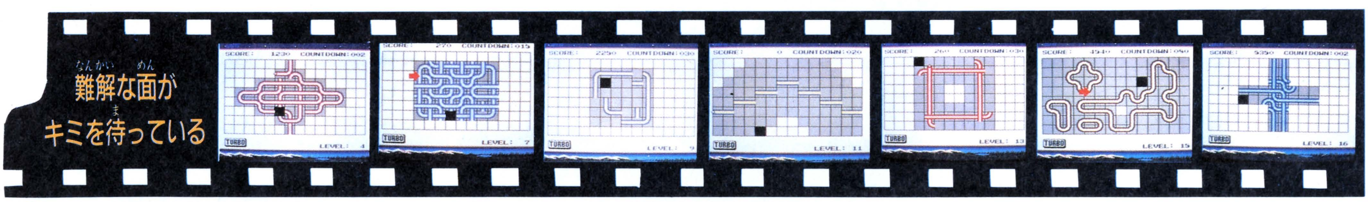
⬅ほんとにこんな面解けるのかぁ！と叫びたくなる。



➡これはハマるぞ！一種麻薬的雰囲気もあるゲーム。

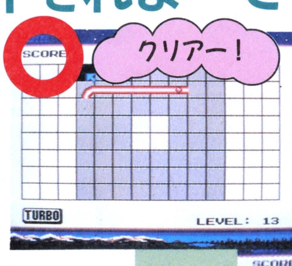
最近は、「おっ、これは!!」というパズルゲームが増えてきたね。今回紹介する『ブロディア』も、きっとみんなをアツくするであろう、とびっきりプレイしがいのあるゲームなんだよ。スタイルはけっこう古くからある、線路つなぎタイプ。パネル上に描かれた線路をうまくつなぎ合わせて、線路上を移動するボールが停滞しないようにするというのが目的になるわけ。要するに、いかにして動かしたらスムーズにつながるか判断できればいいんだ。ただ、ほんの少しだけ、パネルを動かすときにタイミングを計る反射神経が必要だけどね。この、強烈に知的なゲーム。キミはどうプレイする？



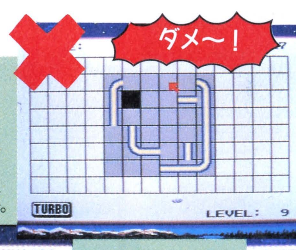


道がなければハイそれまーでーよ♬

このゲームのルールは、ゆっくり転がるボールをいかに線路からはずさずに転がすことができるかというもの。ボールが通った線路は順に消えていくのだが、これが1つでも残ったまま行き止まりに達してしまうとその場でアウトになってしまうのだ。すると画面には無惨に割れたボールの姿がうつし出され「もう1回チャレンジさせて！」という雰囲気になる。クリアの条件はその逆で、ボールがすべての線路を通ればOKということになっている。見事クリアすると、うれしそうにはねるボール(意志をもっているのだろうか？)が表示されるのだ。さらに『天の声』などを持っていれば、どこまでクリアしたかおぼえておいてもらえる。1面ずつ着実に解いていこう。



⬅おーし、あと一歩でクリアだ！　ここまでくればひと安心。

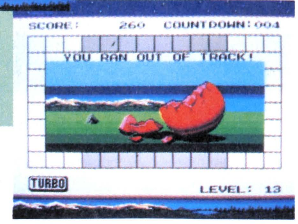


⬅ありゃ？　お兄さん、なんか残っちゃいませんか？　これはおそらく……。

⬇あーあ、だめだった。かけているボールがなんか哀愁を誘うね。トライアゲイン！



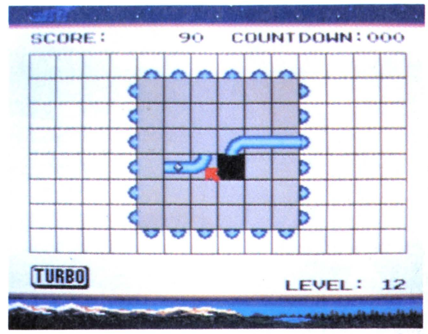
⬅見事にクリアだ！　面の色によってボールの色も変わるぞ。



イラスト／渡辺天留子

テクニックの組み合わせでクリアを目指せ！

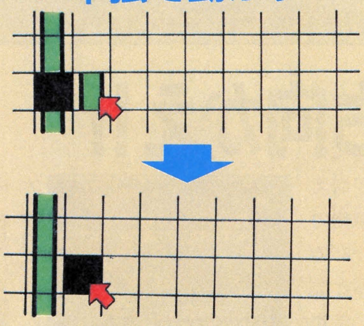
パズルゲームはシューティングゲームなどと違い、いきあたりばったりではゲームが進まないという特徴を持っている。毎回作戦を立てながら進んでいくのが基本だが、その前にプレートの動かし方を知らなければ作戦の立てようもない。そこで以下に基本的なテクニックを紹介しよう。ほとんどの面がこれらのテクの組み合わせで解けるので、よくおぼえておこう。どのように組み合わせるかは、プレイヤーであるキミしだいなのだ！



⬅基本を押さえて攻略すれば、必ずフィニッシュにもちこめるハズ!?

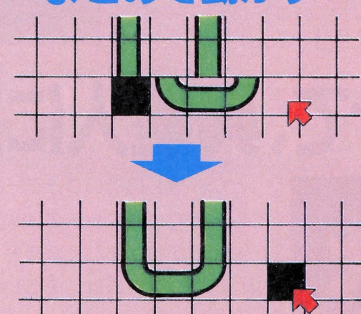
基本テクニック集!!

▶単独で動かす◀



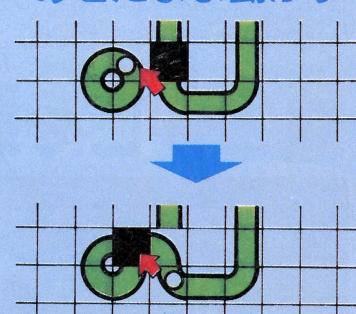
これは最も基本な動かし方。イラストの位置に合わせてボタンを動かすと、スペースのあいている方向にズリッと動く。この感覚をおぼえよう。

▶まとめて動かす◀



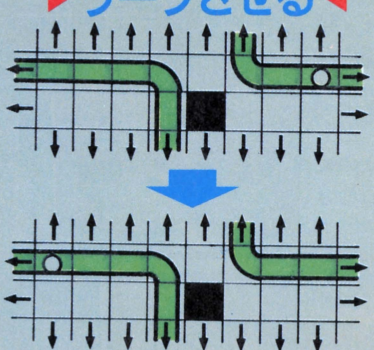
1枚ずつではとても間に合わない！　というときに使うとよい。スペースに向かってカーソルの位置から全部動く。

▶のせたまま動かす◀



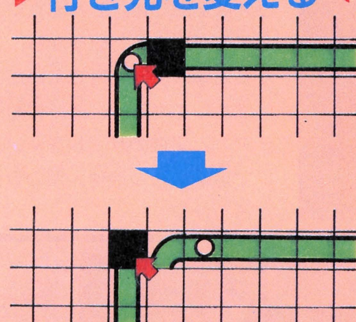
ゲーム中かなり多用されるテクニック。ボールが次のブロックに移るまでにプレートを動かす。うまくやれば一度に2回くらい動かせる。

▶ワープさせる◀



面が始まって数秒たつと、画面のまわりに矢印の大群が表示される。これはワープホールで、入った位置と逆から出てくる。出てくる位置に注意。

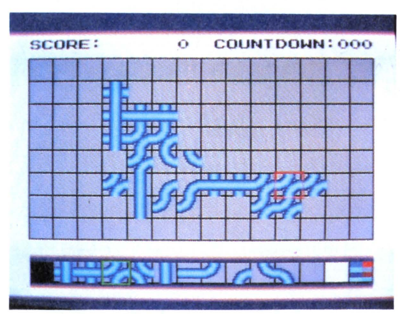
▶行き先を変える◀



一見、このままでもいいかな？　と思えるルートでも実は間違ったルートだったりすることがある。こういうときはちょっと目先を変えてみるとよい。

エディタモードでキミだけの面を作ろう！

このゲームにはユーザーが面を作れるエディタモードがついているんだ。作り方はかんたん、いくつかパターンのあるプレートを組み合わせていくだけ。おもしろいものや難しいものができたら、友達に自慢してしまおう。作り方の例として、見た目には難しくても実は1か所動かせばOKだったり、必死にプレートを動かしてギリギリでクリアできる面を作ったりと、頭を使わせる構成がおもしろいよ。



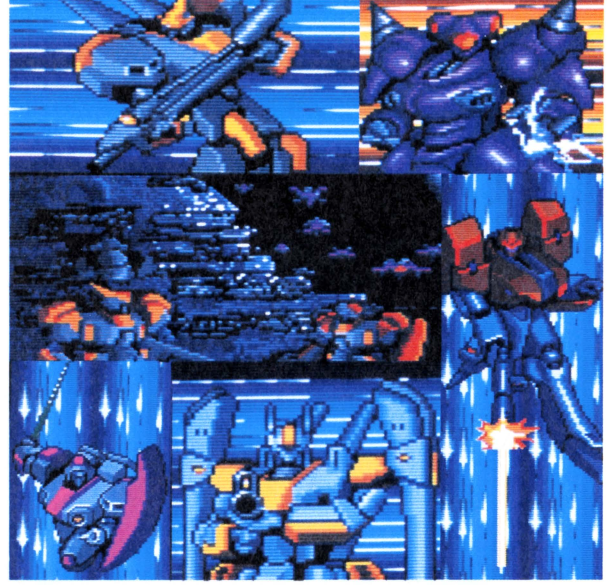
⬅エディタモード画面。キミのオリジナル面を作ってしまおう!!

WRITER'S NOTE

泣いても笑っても100面ある！　というわけでパズルゲームファンにはとてもうれしい作品。時間があればあるだけハマッてしまうという感じで、気がつくと始めてから何時間もたっていたりする。それにクリアしないと先の面を見ることができないので、よけいクリアするためにやっきとなるようだ。もちろんそれだけ熱中するから、解けたときの感慨もまたひとしお。みんなにもぜひこの感覚を体験してもらいたい。　（YASM・小西）

壮大なストーリーを持つSLGだ

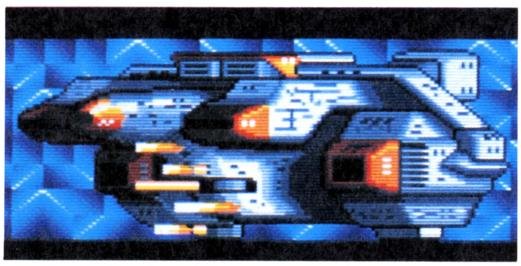
飛装騎兵〈カイザード〉 X SERD



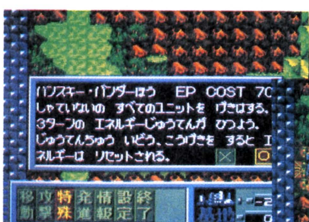
メサイヤ／2月下旬発売予定／価格未定／SLG

先月号で紹介した『ガイフレーム』に続いて、一風変わったSLGの登場だ！ 個性あふれる登場人物、ストーリー性の高い各ミッションなど、まるで1本の映画のようなゲームなんだ。これは要注目！ だよ。

人類の存亡を賭けて、異星人に立ち向かえ!!



➡最新機動要塞空母“ALTEA（アルテア）”。戦略の中心だ。



⬅アルテアには、射線上のすべてを消滅させる特殊兵器がある。

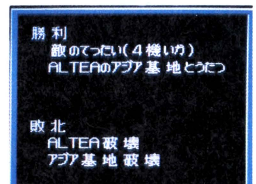


➡7機のザードはアルテアに搭載されている。発進シーンがリアル。

とかくSLGというとデータばかりが増えてしまって、ユニットの使いかたとか戦略のたてかたがわからなくなっちゃうものがあるよね。このゲームは、そういう混乱のもとになってしまうような要素にとらわれず、まずプレイヤーが楽しめるってことを大切にしてくれているんだよ。だから、面倒なことは考えずに、ユニットの特性（これも8種しかない）と戦況だけを見ていればいいわけなんだ。

エンディングまでに、キミが挑戦するシナリオは全部で10。それぞれに、勝利条件と敗北条件が決まっているから、シナリオ開始時から効率のよい戦略で戦いたいね。

はたしてキミは、最新機動要塞空母“アルテア”と7機のザードを使い、異星人との戦いで窮地にたつ地球人類の救世主になれるのだろうか？



⬅各シナリオの勝敗条件。満足のいく結果をかち取ろう。



➡パイロットたちは、勝手に動くことはないけど自己主張が強い!?



⬅敵のセリフもいろいろあって、マジなものから冗談（?）まである。

マップ&戦闘システム

地球上



ゲームの前半は、地球上での戦いだ。山地や海を通れないユニットがあるので、移動には注意しよう。

月面



お月さんの上で戦うシナリオは1回だけ。カイザード以外は、ほとんどできない地形なのでキツイぞ。

宇宙



後半の舞台になる宇宙空間。小惑星や岩塊が、移動や攻撃のジャマになる。地球上より若干マップが広い。

データ



戦闘は、地形効果や装甲の厚さ、攻撃力だけでなく、命中率の高低などの要素が関わってくる。

攻撃



アニメシーンのとき、命中しているかどうかがわかるぞ。1回の攻撃で、全ユニットとも弾を4発撃つ。

勝敗



HPの残量が0になると、爆発して消滅する。このときのセリフも、けっこう味があって面白いのだ。

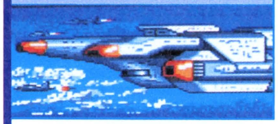
ストーリー＆シナリオ

敵襲



敵の偵察部隊が、新型ザードとアルテアを発見した。まだ発進のできないアルテアを守るんだ！

アジア本部



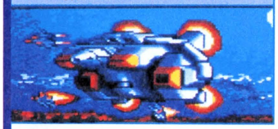
地球を敵の手から取り戻すため、総攻撃をかけることに…。無事、集結ポイントまで到達するのだ。

戦線へ



戦闘力の高さを認められたアルテアは、独立部隊として、地球上に散っている敵を叩く任務に向かう。

補給基地攻略



敵の重要拠点である、補給基地を攻め落とす作戦が発動。その任務にアルテアが指名された。

地上決戦



ついに、地球上に残る敵は、その主力のみとなった。集結を完了している地球軍は総攻撃に向かう。

補給



敵の脅威を完全に取り除くため、アルテアは宇宙へ発進。いよいよ戦闘は佳境へとはいる。

宇宙の華



地球付近の、敵ベース攻略へと向かうアルテア。そこで、戦争の原因となる意外な真実が……。

月面基地



本格的な敵の反撃に対し、アルテアは月面の敵基地破壊を命じられる。そして、敵の正体がついに…。

コンティニューでじっくり攻略

全10のシナリオをクリアするには、けっこう時間がかかる。それに、シナリオがすべて連続しているから、前の失敗がその後に響いてきてしまう。だからコンティニュー。完全バックアップ対応だし、パスワードも短めだからラク。完全勝利をめざせ！

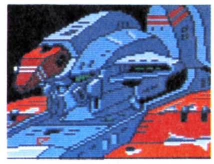
SERD

地球軍最新高機動人型兵器システム

アルテアに搭載される7機のザードには、それぞれ得意とする戦法があるんだ。アルテアの艦長であるキミは、それらの特性を熟知したうえで、敵との戦闘にのぞまなくてはならないぞ。特に、ザードに乗るパイロットたちは、死んだら消えてしまうので無理は禁物！

また、各ユニットのHP（ヒットポイント）、AP（アタックポイント）は、ダメージを受けたり攻撃したりするたびに減るので、こまめにアルテアに戻って回復させよう。

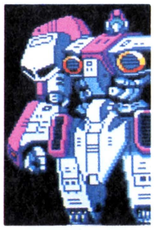
XSERD〈カイザード〉



ザード部隊の中核となる高機動兵器。ロボット形態から、戦闘機形態への変形が可能。ちょっと暗めの青年タクヤ・エバンスが搭乗。いちおう、サキの恋人。



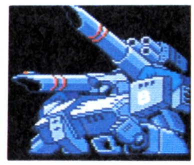
GSERD〈ギルザード〉



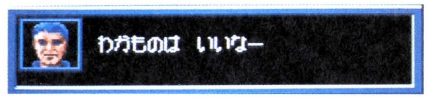
ザード唯一の格闘用マシン。敵に隣接しないと攻撃できないが、そのあとも移動ができる。変なオッサンのジャン・エバラが搭乗。



BSERD〈ベオザード〉

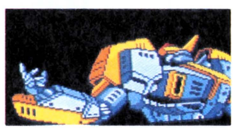


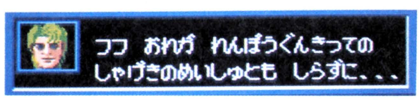
移動力はほとんどないが、強力な火力を持つザード。射程もかなり長いので、支援攻撃に最適。パイロットの中では最年長のランドルフ・デッカーが搭乗。



ASERD〈アルザード〉

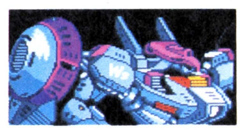
命中精度の高さを誇る、スナイパータイプの高機動ザード。しかし、装甲が薄く防御力が低い。自信家のダグ・ロジャースが搭乗。射撃世界大会のチャンピオン……らしい。タクヤの幼なじみ。

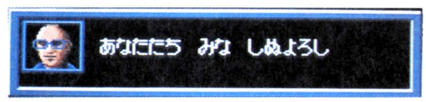




WSERD〈ウィザード〉

水陸両用タイプで、射程範囲内の敵すべてに高いダメージを与える、特殊兵器を備えるザード。ヘンなセリフを連発する、リー・ウォン・チェンが搭乗する。中年だが、顔は渋いぞ。

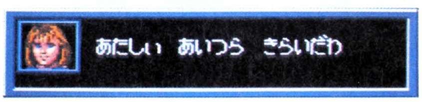




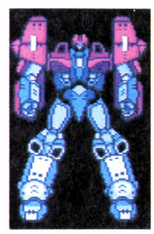
ESERD〈イエグロンザード〉

電子兵器を狂わせる、メソニックバリアを搭載するザード。1ターンに限り、敵の攻撃を無効にする。しかし、通常攻撃の能力はほとんどない。キャピキャピお嬢さんミーシャ・フロリアが搭乗。

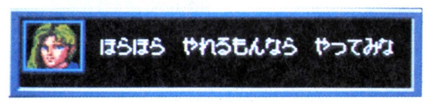




NSERD〈ネオザード〉



カイザード以上の攻撃能力を持つ、超最新ザード。移動力もかなり高い。しかし、後半まで登場しない。勝気な女性サキ・ハーディーが搭乗。



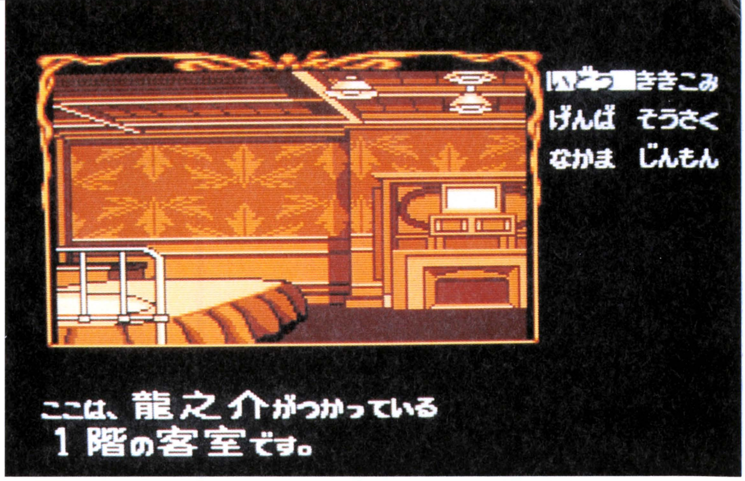
WRITER'S NOTE

なんといってもストーリーの面白さがよくて、まるで全10話のアニメを見ているみたいなんだ。いうなればSLG+RPGの面白さが一緒に味わえるってところかな？

とにかく、このゲームは絶対に面白い。買ってソンなしだぞ！　（ハスター誠）

ミステリーAVGの本格派!!

謎のマスカレード



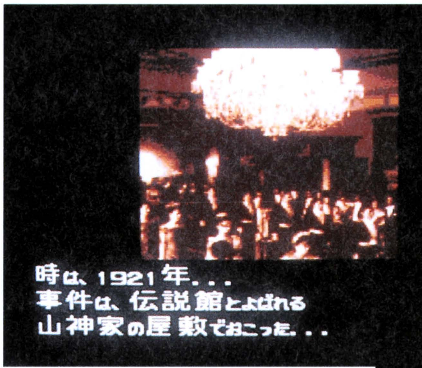
舞踏会の席上で起こった殺人事件。被害者に毒を盛ったのは……!?
荘厳な洋館を舞台に、私立探偵であるキミ、竜之介の推理がさえる。
PCエンジンソフトに本格ミステリーAVGが登場だ。

メサイヤ／来春発売予定／価格未定／AVG

仮面舞踏会の席上で起こった殺人事件

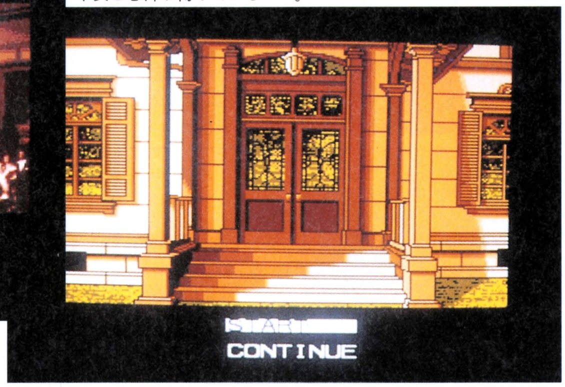
今より半世紀ほどの昔。1921年のある日、場所は「伝説館」。大富豪山神光一郎が主催する仮面舞踏会。この席上で光一郎は、遺言を発表するという。親類縁者たちの期待と欲望の目。しかし、乾杯の挨拶の後、光一郎は突然苦しみ、息絶えた……。酒に毒が盛られていたのだ。遺産を狙った身内の犯行か？　それとも、なにか深い事情があってのことか。

被害者の執事である竜野源蔵に依頼されたキミは、5人の仲間とともに捜査を始めた…。絡み合った人間関係。その中に隠された嘘を見抜き、真実にたどり着く。推理小説でおなじみ、犯人当てタイプの本格ミステリーだ。



⬆1921年のある夜、舞踏会で起きた殺人事件。これは、恐るべき狂気の幕開けだった……。

⬇この扉の向こうには、殺人者と同じ屋根の下に住むという、不安と恐怖が待っている……。



キミを手助けする仲間たち

キミは、ひとりで捜査するわけではない。手助けしてくれる仲間が、屋敷のあちこちに身分を隠して潜入しているのだ。ある仲間は家庭教師として、ある仲間はコックとして……。昼間はこっそり会わなければならないが、夜には全員を集めて作戦会議を開くこともできるのだ。仲間の調べた情報も、推理を進める上で重要な役割を果たすぞ。



へいじ

この屋敷には、庭番として潜入している。まじめにコツコツ情報を集めてくれるのだ。さすが、先祖が岡っ引きだけのことはある……!?



きんたいち

ちょっとどこか抜けている、という風貌。糸の切れた風船みたいに、つかみどころがない。でも、やるときにはやる。土壇場に強いタイプ!?



ころんぼ

いつもおかみさんにしぼられているだけあって(!?)料理がとてもうまい。コックとして潜入している。台所で女中たちから情報を……。



あけち

運転手として雇われているだけあって、いつも駐車場にいる。どちらかというとプレイボーイ。屋敷には美人が多いと喜んでいる。



クリスティ

家庭教師として雇われている美しい女の人。主人公の円陣竜之介の恋人!?　頭の回転が速く、トリックを見破ることが得意のようだ。

NEWSoft TIMES

このゲームの舞台「伝説館」見取図公開!!

不幸な連続殺人事件の舞台となる「伝説館」。現在この洋館の中には、仮面舞踏会に出席した面々が滞在している。

それでは、この広い館の中の、主要な場所を紹介することにしよう。

駐車場

日本には数台しかないという、アメリカの高級車が止めてある。この場所には仲間のあけちがいるぞ。



階段

大広間の北側にある、2階に通じる幅の広い階段。2階には親族たちの部屋がある。この他に、台所の横にも狭い階段がある。

執事の部屋

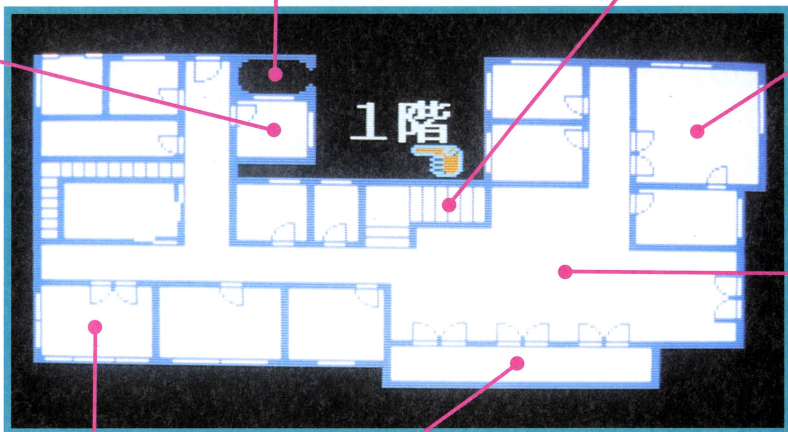
事件の依頼人、竜野源蔵の部屋。依頼人だからといって気を抜いてはいけない。彼が犯人ということも十分考え得る。犯人ではないにしても、何かを隠しているのでは……!?



小食堂

女中のための食堂。清水春がいる。事件の時には、台所で皿を洗っていたという。妙におびえた受け答えをする。事件以外の犯罪に、巻き込まれているのか!?





大広間

殺人現場。仮面舞踏会はこの広間で行われたのだ。残念ながら現場は、すでにきれいに片づけられてしまっている。



食堂

豪華なテーブルや椅子。食器には、すべて山神のイニシャルが。この部屋は、捜査開始直後には人気がないが……。



中庭

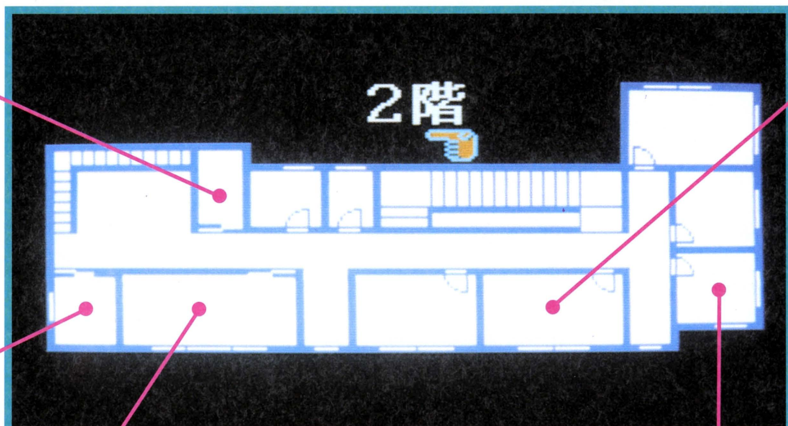
中央に噴水が配置されている、広い庭だ。目的もなく無意味に歩き回っても、得られる物はなさそうだ。



物置

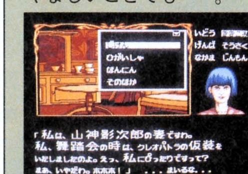
いろいろな物が、埃に埋もれている。ここでなにかを捜すのは大変そう。





山神影次郎夫婦の部屋

被害者の弟の影次郎と、妻の冴子の部屋。妙に高圧的な態度をとる影次郎には、やましいことでも……。



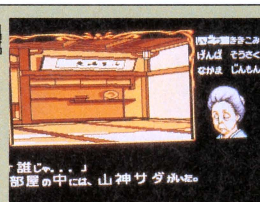
女中部屋

女中頭の今田たみがいる。事件の時には、酒を配ったと言っている。



山神サダの部屋

被害者の母親の部屋。自分より先立って逝ってしまった息子のことを、嘆き悲しんでいるようではあるが……。



山神絹代の部屋

被害者の娘。父親を亡くし、ショックを受けているみたい。だが、何か重要なことを、隠しているそぶりが感じられる。



アナザーワールドへようこそ…
パラノイア
PARANOIA

ナグザット／発売日未定／価格未定／STG

『エイリアンクラッシュ』のナグザットが贈る、サイケデリックシューティング『パラノイア』。そんじょそこらのゲームとはひと味違うぞ！





⬅これが自機だ。多彩なアイテムでパワーアップする

心の中の邪悪を打ち砕け！

誰もが持つ、心の中の善と悪。その"悪"の中心となる"醜い心"、そこに悪魔アグリーの創りだしたる世界、『パラノイア』が存在している。そこは、心の葛藤だけがある苦しみの場所。そこでは、知ることも、感じることも、考えることすらも封じられてしまう。

自らのよこしまな心が、最大の敵となるこの世界で、キミは"邪悪"に打ち勝ち脱出できるのか、それともとりこまれてしまうか？ 魂の存在をぼうとくする、悪魔を打ち倒すんだ！

無敵のオプション、サテライトを使いこなせ！

自分自身の分身であるマイシップを、強力にサポートしてくれる心強い味方、それがサテライトだ。ある特定の敵を倒したときに出現する、W・T・Bのアイテムを取ると装備されるんだ。敵の通常弾などには無敵なので、かなり頼りになるヤツだ。

サンダー





➡電磁波で攻撃をする。接近戦に最適だ。

ワイドビーム





➡広範囲の敵に有効な、幅の広いショット。

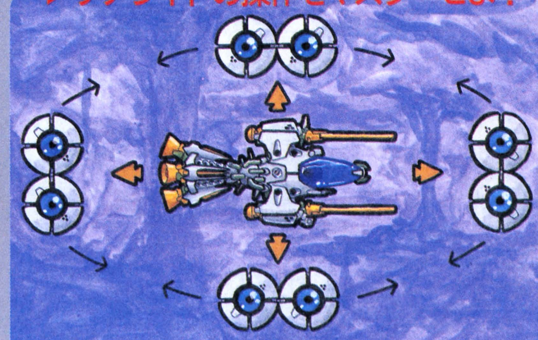
バックレーザー





➡上下の斜め方向に、レーザーを発射するぞ。

▶サテライトの操作をマスターせよ！



Ⅰボタン操作でサテライトが回転（時計まわり）する。さらに、キーを左右に入れることで、2個のサテライトの間隔が変わる。攻撃、防御のどちらでも役立つので、操作を早く覚えよう。

サポートアイテムも忘れずにGET！

スピード



取れば自機の移動速度アップ。取れば取るほど速度が上がるが、めったに出ない。



バリアー



取ると自機をエナジーフィールドが包み込む。敵弾を10発まで防ぐ、お得なアイテム。



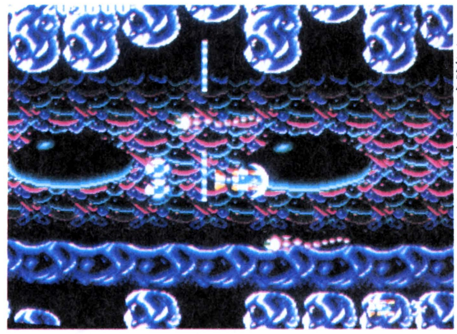
イラスト／まみや なつき

キミの心の中がバトルフィールドだ！

人の心の醜い部分――悪魔アグリーの支配する小宇宙は、人間の常識をはるかに越えた恐るべきアナザーワールドだ。しかし、その世界は、少なからずキミの中にも潜み存在しているはず。いってみれば、その醜い部分を打ち砕くというのが、このゲームの目的なんだ。では、その世界でキミを妨害してくるものたちとは？

それは、この世の物とはとうてい思えない姿形をしたヤツばかり。中には現実世界に存在しているようなものもいるが、それはほんのごく一部。伝説上の生物、妖怪、魔神といった連中が次から次へと襲いかかってくるぞ！　特に、各ステージのラストでキミを待ち受ける、ボスキャラどもの強さは他に類をみないほどだ。その、耐久力の高さとパターンの定まらない変則攻撃は、きっとキミをてこずらせることだろう。

恐怖の世界は、キミのすぐ近くまで迫ってきているのだ！



⬅狂ったような色彩のエリア、暗くジメジメした洞窟。この世界は混沌に満ちている。

1st CAUSE ～～～ 異世界への入口



⬆各面が始まるときにザーッと吹き荒れる砂嵐。サイバーな演出だぜ！

青い海に青い空、邪悪なる世界へと通じるこの美しいエリアも悪魔アグリーの手下どもによって支配されつつあるようだ。キミの戦いはここから。初盤とはいえど、敵の攻撃はかなり厳しいぞ。さあ、戦闘開始だ！



⬅サテライトをうまく使いこなすことが、勝利への近道だ！

➡１面だってのに攻撃はキビしい。燃えるぜ！

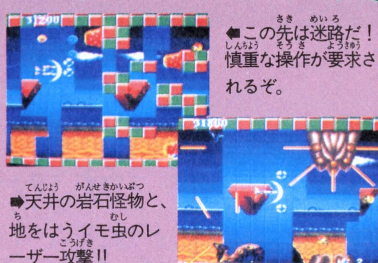


⬅雲をまき散らしながら攻撃してくる目玉野郎。

ボスキャラ登場

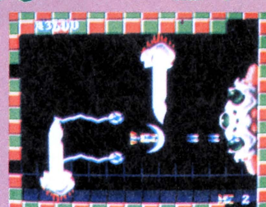
2nd CAUSE ～～～ 悪夢の迷宮

狂人のセンスで描かれたようなこのエリア。一見背景と見間違うようなブロックで、迷路が構築されているから要注意。１面にもまして攻撃は激化するぞ。



⬅この先は迷路だ！慎重な操作が要求されるぞ。

➡天井の岩石怪物と、地をはうイモ虫のレーザー攻撃!!



⬆得体の知れないデザインのボスキャラ。まさに混沌の産物といえよう。



⬆ドッギャーン。こいつが悪魔アグリーだっ！　面クリア時に出現し、挑発してくるのダ。

戦いはさらに続く！

発狂ジャパネスクゾーン



さらに狂気と混沌が満ちあふれる『パラノイア』の世界を紹介しよう。

⬇見よ！　この激しすぎるカーリーの攻撃！



⬆九尾のキツネと無敵の白龍の混合攻撃！



殺りくの女神カーリー

パパイヤ・パラノイアな奴ら

幼虫が、いきなりながーいヤツに変態したり……。驚かせてくれるぜ！





⬆ちょっとカタめの敵、リンゴ。撃ちまくれ！



⬆するとたくさんのウサギ型リンゴに分裂！

WRITER'S NOTE

いきなりだけど、こいつは「買い！」初めてプレイしたときは感動のあまり「面白すぎるッ！」て叫んじゃったもん。はっきりいってゲーセンに置いてあってもおかしくないデキなんだ。難易度はかなり高めに設定されているけど、それはそれで挑戦意欲をかき立ててくれるというモノ。しかし今のムズさじゃマニア受けで終わってしまうかも……。（ちょいやー！　ますぢま）

NEWSoft TIMES

違いのわかるゲームマニアのためのページ

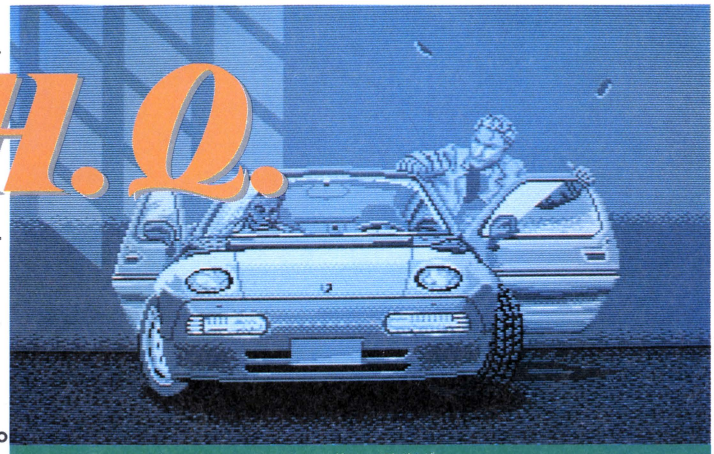
HOW TO WIN

NON－STOP TAITO SPECIAL
新作4本大特集

TAITO CHASE H.Q.

タイトーチェイスH.Q.

ターゲットを追って、急速発進！



タイトー／1月26日発売／￥6,600

ゲームセンターでおなじみの体感カーチェイスゲーム、『チェイスH.Q.』がPCエンジンに登場だ！今回はステージ1～5まで、ステージクリアのコツを完全紹介。凶悪犯人たちをガンガン逮捕しまくって、特捜本部長からの表彰を受けることはできるか。それでは、キミたちの健闘をいのる。

■犯人逮捕までのポイントを紹介

発 進

ナンシーからの緊急連絡を受けたら、さっそく逃走車を追って発進だ。なんとなく発進しがちだけど、気合を入れていこう。ここでもたもたしていると、それだけで何秒も損をしてしまう。ギアチェンジのタイミングがポイントだけど、時速160キロぐらいでHIに入れるのが、だいたいの目安だ。ターボを使って急速発進をかけるのもいいだろう。



←タイヤから白い煙を出しながら、チェイスH.Q.発進！

犯人の車を追跡

犯人の逃走ルートを追って、いよいよ追跡がはじまる。ここでのポイントは、とにかく止まってしまわないこと。ターゲット以外の車と接触しようが、コースアウトしようが、止まってしまわないかぎりなんとかなるものだ。とはいっても、他車との接触やコースアウトなどもスピードダウンの原因になるので、できるだけ避けるようにしたい。



←普通車を避けるには、無理をせず、できるだけ安全に

分かれ道

ここでは、犯人の逃げた方向に矢印が出る。逆に行ってしまうと、かなりの遠まわりになるのでご用心。さて、ここでコースを選ぶとき、ついハンドルをきりすぎてしまいがちだ。でも、実際には道路の右よりにいれば右コース、左よりにいれば左コースに入ってくれるので、必要以上にハンドルをきる必要はないんだ。覚えておこう。



←まちがっても、矢印の反対側へ行こうなんて思わないでね。

 イラスト／大野旨郎

ステージクリアのコツを教えちゃおう

1 ターボを使うポイントは

●発進時に使う

時速0から最高速度まで加速するのは、けっこう時間がかかる。そこで、ターボを使って急発進をするのだ。特にターゲットの車をアタック中に止まってしまったときには、絶大な力を発揮する。事故らなければ、すぐに追いつくぞ。

●タイムオーバー直前で

タイムオーバーになってしまえば、いくらターボを残しておいてもムダ。思いきって使ってしまおう。特にターゲットまであと少しというところなら、追いついてタイムが回復するということも考えられるぞ。

●犯人にアタックするとき

犯人の車は、他の車とちがってスピードがある。それに体当たりをかけるのはなかなか大変だ。そこでターボを使えば楽に体当たりできる。それに、接触時のスピードダウンをフォローしてくれるから、連続的に体当たりができるんだ。

2 ギアチェンジを有効に使え



アクシデントを少しも起こさずに犯人に追いつけば、それにこしたことはない。しかし現実には、なかなかそううまくはいかない。そんなときに役立つのがギアチェンジのテクニック。少しくらいのアクシデントならば、立てなおすことが可能なのだ。

●スピードが落ちたとき

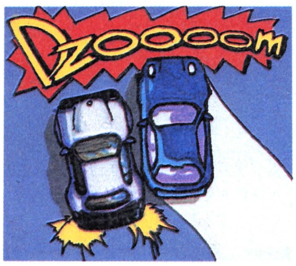
スピードが、時速160キロ以下まで落ちてしまったときには、すかさずギアをLOWに入れよう。HIのままでは加速に時間がかかりすぎ、大きなタイムロスになってしまうぞ。

●スピンしたとき

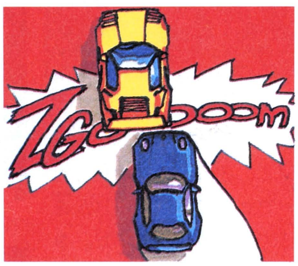
車体がスピンしかけたら、いったんギアをLOWに入れ、すぐにHIにもどす。すると車体がグリップをとりもどし、スピンから立ちなおる。タイミングがむずかしいが、有効なテクニックだ。

3 敵に効率よくダメージを与える

○横から



×後ろから



敵の車には、できるだけ横から体当たりをかけるように。後ろからの体当たりでは、敵のスピードが上がり、自分のスピードは落ちてしまうので効率が悪いのだ。横からの体当たりならば、自分のスピードが落ちても、敵もスピードが落ちるので連続的にダメージを与えられる。しかも敵を逃がすこともないしね。



⬆ポイントは、いかに相手のスピードを殺すかだ。これをマスターすれば勝てる！

トンネルだ！

分かれ道を過ぎると、まもなくトンネルが見えてくる。この中は狭くて、ヘタに他の車との接触を避けようとするとカベと接触してしまう。どのみちスピードダウンはまぬかれようはない。どうせなら、まだ他車と接触したほうが、すぐ立てなおしがきく分だけいい。それから、入口のカベに激突すると止まってしまうので、くれぐれも注意すること。



⬅トンネルから外へ。ホッとする瞬間だ。

犯人を発見！

とうとう犯人の車に追いついた。犯人の車へのアタックを開始しよう。犯人の車に追いついた時点でタイムが回復しているから、それほどあわてることはない。スピードを殺さないように注意しながら、じっくりと、かつ確実にダメージを与えていくようにしよう。ポイントは、いかにして敵の横に出るか。そのことを念頭において追いつめていこう。



⬅犯人の車をよく見て。他の車にまちがって体当たりするなよ。

犯人逮捕に成功

ダメージメーターが全部消えたら、犯人逮捕に成功。逮捕シーンになり、ボーナスポイントが加算される。このボーナスポイントは、残りのタイムによってちがってくる。タイムが多く残っているほど、ボーナスも多いわけだ（あたりまえ！）。次のステージにそなえて、じっくり指休めをし、デモを楽しもう。



⬅犯人を逮捕すると、こんなカッコイイデモを見られるんだ。

☆各ステージのポイントはここだ☆

ステージ STAGE 1

このステージでターゲットになっているのは、白のスポーツカー。性能は、下の表を見てもわかるように、普通の車に毛が1本生えた程度だ。早ければトンネルを抜けたころには追いつくことができるだろう。こいつはおまけにテクニックも未熟で、普通の車と接触してもスピードを落としてしまうぐらいだ。こちらは事故を起こさないように気をつけてさえいれば、まず確実に逮捕することができるだろう。



⬆コース自体は、どうってことのない入門用。犯人逮捕に集中するのだ。



⬆犯人の車は、そんなに速くないので、すぐに追いつくことができるぞ。

ステージ STAGE 2

このステージのターゲットは黄色いカウンタックだ。そのわりにはスピードが遅いけど、さすがにステージ1のターゲットよりはてごわくなっている。特にテクニックが上がって、他の車にぶつかるなんてことはまずない。それだけに、こちらもスピードダウンに気をつけながら走らなければいけない。体当たりや接触をするたびにギアをLOWにしたり、HIにしたりをくりかえして、つねに時速200キロ以上をキープしよう。



⬆遺跡のような柱が立ちならぶ。コースアウトが、即クラッシュにつながる。



⬆ひたすら犯人の車を追って、ハイウェイをつっ走るのだ。

ステージ STAGE 3

ターゲットはシルバーカラーのポルシェ。さすがに速くて、追跡中に事故ばかり起こしていると姿も見ないうちにタイムオーバーなんてことも十分にありうる。普通の車の動きにも注意して、コースアウトをできるかぎり避けよう。ちなみに普通の車の動きには、同じレーンを走るヤツと幅よせしてくるヤツの2パターンがある。このうち幅よせしてくるタイプの車には、ぶつからないよう十分注意するようにしよう。



⬆ジャマな鉄柱が立ちならぶ。車ばかりでなく、コースアウトにも気をつけて。



⬆ターゲットに追いついたからといって、油断はできないぞ。気をひきしめて。

ステージ STAGE 4

青いスポーツカーがここでのターゲット。スピードが速い以外はステージ2、3のターゲットと大差ない。でも、このスピードが速いというのが一番やっかいだ。ターボなしで追いつくためには、普通車との接触も極力避けなくてはいけない。ようやく追いついても、少しクラッシュすれば、あっという間に大きく差をつけられてしまう。ターボを有効に活用し、クラッシュだけは絶対にしないように気をつけてプレイしよう。



⬆STAGE4ともなると、きついコーナーが多くなってくる。



⬆もうひと息で犯人逮捕。ぐずぐずせずに攻撃あるのみだぞ。

ステージ別ターゲット能力比較表

各ステージのターゲットは、それぞれ性能が異なっている。ここでは、各ステージのターゲットの性能を紹介しよう。性能は、スピード、耐久力、テクニックという3つの要素に分類されているんだ。まずスピード、これは言わなくてもわかるよね。Dが普通車より少し速い程度、特Aではこちらの車より少し遅い程度となっている。

次に耐久力というのは、車がどれだけダメージに耐えられるかということ。耐久力が強いほど、数多く体当たりしないとダメージを与えられない。

最後にテクニック。これは普通車をいかに避けて走るかということ。そればかりか、特Aランクともなると、普通車のカゲに隠れて、体当たりから身をまもるなんて味なマネをしてくれる。これらのデータを頭にたたきこんで、犯人逮捕に挑戦してほしい。

ステージ	スピード	耐久力	テクニック
1	D	C	D
2	C	C	C
3	B	C	C
4	A	C	C
5	特A	特A	特A

STAGE 5はひと味ちがうのだ

いよいよ最終ステージ。このステージは他のステージとはちがい、ゲーム攻略のヒントとなるデータが明らかになっていないのだ。おまけにターゲットの性能は〝速い・硬い・巧い〟と三拍子そろっている。普通車も幅よせをしてくるものが多いし、道路わきの障害物も多い。ここをクリアするのは、ラクじゃない。ターゲットに追いつくだけでもひと苦労するだろう。しかし、ここで最も気をつけなくてはいけないのは、追いついたあと。せっかく追いついても、1回クラッシュすれば今までの苦労が水のあわ。ここは慎重にじっくりと攻めよう。



⬆最終ステージだけに、〝敵が強い、ジャマが多い、データがわからない〟の三重苦が味わえる。

ターゲットの車種が不明

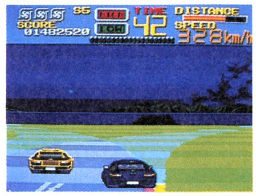
このステージでは、ターゲットが何色のどんな車かが明らかにされていない。ナンシーの連絡でも、このとおり、シルエットだけしか見ることができないんだ。



⬅ターゲットは黒子…じゃなくて、不明なだけ。

分かれ道で指示が出ない

分かれ道のところへ来ても、犯人がどちらに逃げたかの表示が出ない。近道を選ぶか遠まわりをするか、2つにひとつだ。でも、実は近道を知るいい方法があるんだ。



⬅そんなぁ、どっち行けばいいのさ！

犯人車の指示が出ない

ターゲットに追いつくと目標発見とは出るけど、どれが犯人の車かの指示は出ない。でも他に同じ車はいないから、どれが犯人の車なのかはよく見ればわかるはず。

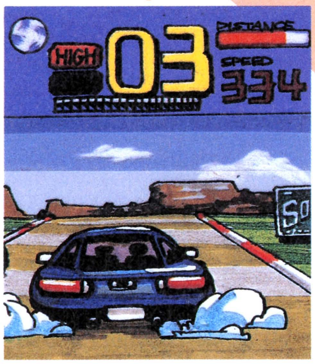


⬅指示はないけど、見なれない車が…。

㊙テクニック大公開

◉コンティニューは有効に

1プレイにつき3回だけ使うことのできるコンティニューをムダに使うことはない。どうせ使うなら有効に使おう。タイムオーバーする前に手持ちのターボを使いきってしまうんだ。こうやってターゲットにできるだけ接近しておけば、コンティニューで復活したターボで、イッキにターゲットに追いつくことも可能でしょ！



◉ターボ増殖テク

ウデに自信のあるキミは、できるだけ普通の車と接触しないように走ろう。すると、追いぬいたときのボーナスが200、400、600…と増えていき、6400点でターボをひとつ増やすことができるんだ。むずかしいわりにはおトクじゃないけど、この技に成功したならば、このゲームを極めたといっても過言ではないだろう。



◉ステージ5で近道を見分けるには

ナンシーが無線連絡をしてくるシーンで、左上に表示される3ケタの数字に注目。これが犯人への近道のカギなのだ。この数字の10の位が奇数なら右のコース、偶数ならば左のコースへ進もう。すると、比較的ラクに犯人の車に追いつくことができる。あとはキミのウデしだい。できるだけクラッシュしないように、慎重に攻めるのだ。



⬅この数字の10のケタに注目。これが偶数か奇数かで、どちらが正解かがわかる。

Writer's Note

本来このテのゲームはニガ手なんですが、どういったわけかこのコーナーの担当になってしまいました。モニターの前で奮戦すること、約3時間。ついにステージ5をクリアしたときは、思わずホッとしたりして…（コンティニュー使いきりましたけどね）。

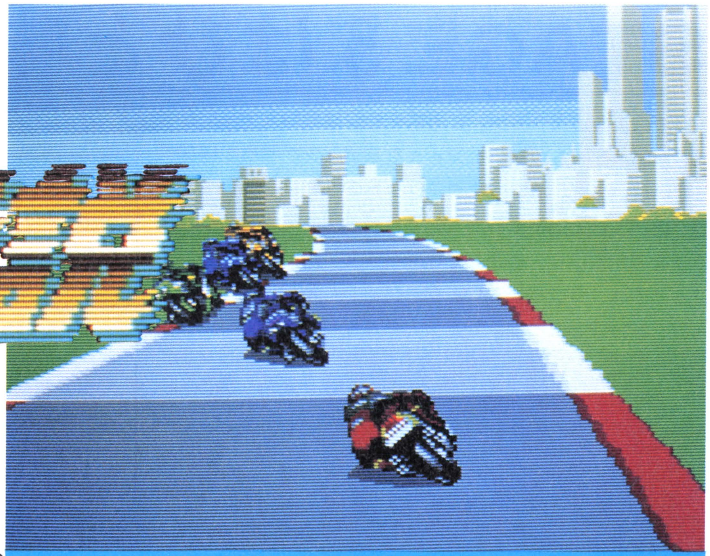
そんなわけで、クリアするまでに習得したテクニックのすべてがコレです。ぜひぜひ、参考にしてくださいね。　（オタピー大竹）

TAITO 特集その2

☆グンが教えるWGP必勝法

バリバリ伝説

てめーら、ハンパな走りしてんじゃねーよ。やるからには、強敵相手のWGPといえども、No.1じゃなきゃ納得いかねーよな。トップでWGPをクリアすれば、エンディングだってトビッキリだぜ。



タイトー／11月29日発売／￥6,600

この必勝テクで、WGPに挑もう！



必勝テク・1 バリバリマシーンでぶっちぎろう

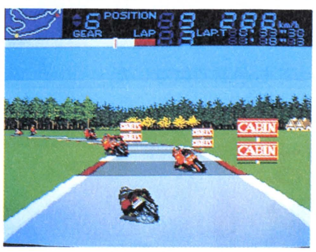
まずはマシンのセッティング。各コースに慣れるまでは、最高速が伸びなくてもいいから走りやすいマシンでいい。けれど、ワールドチャンプを目指すなら、ハイチューンのバリバリマシンを乗りこなせるようになってなくちゃね。バリバリマシンのセッティングは以下のようなもの。

- エンジン＝PEEKEE
- ミッション＝HIGEARD
- サスペンション＝HARD
- ブレーキ＝SOFT

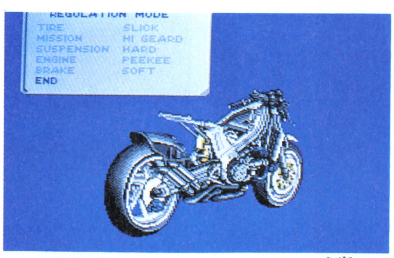
タイヤは天候に合わせて変更するように。このマシンなら、最高速は337km／hまで伸びる。ストレートでもグングン他車をぶっちぎれるはずだ。心配なのはタイヤの摩耗が激しいことだが、前半でリードを貯めておけば後半で多少ペースダウンしてもトップはカタイ。



⬆全コース、セッティングはこんな感じで。ただし、タイヤは天候に合わせてチェンジしよう。



⬅このマシンなら、コーナーでの扱い方さえマスターすればワールドチャンプも夢じゃない。



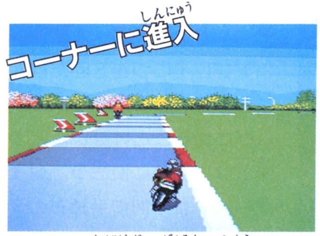
⬆バリバリマシンのセッティングシーン。気軽にこんなハイチューンができるなんてウレシイよね。



必勝テク・2 コーナリングのコツをマスターしよう

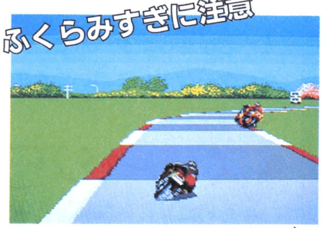
コーナーは、3段階に分けて考えよう。まずはコーナーへの進入時。基本はスローインであるが、それでは他車に抜かれてしまう。300キロオーバーのスピードでも、ガンガン突っこもうぜ。シフトがオートなら、ハングオンに合わせて自動的にギアを落としてくれるしね。次は横Gのかかるコーナリング時。このとき、コースアウトしそうならアクセルボタンを離してエンジンブレーキを効かせる。それでもダメなら、ブレーキボタンをコンコンと叩いて、タイヤがグリップを取り戻すのを待て。最後はコーナーからの立ち上がり。コーナーの出口を見て（これが重要）、気持ち早めに車体を戻すのがコツ。

コーナーに進入



⬆コーナー進入時の減速は不要。300キロオーバーで突っこめ。

ふくらみすぎに注意



⬆コースアウトしそうになったら、ブレーキを軽く効かせよう。

雨の日はしっかりブレーキング



⬆雨の日はグリップが弱くなるから、コーナーへの進入速度はちょっと落とすように。

遠くを見て車体を戻す

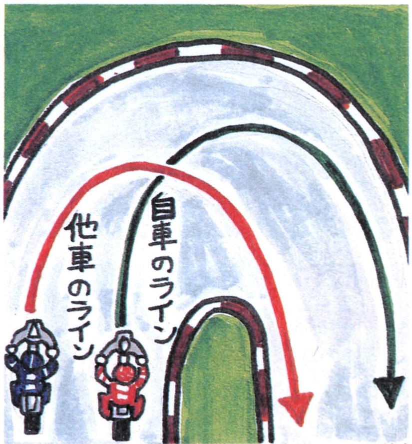


⬆水平線あたりのコースを見て、車体を立て直すのだ。

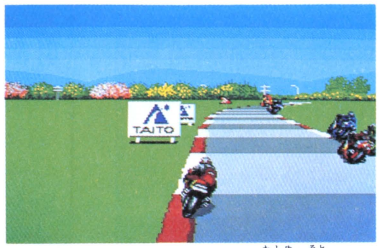


必勝テク・3

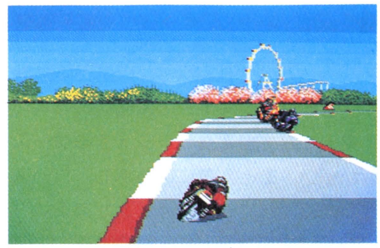
コーナーでは豪快に他車を抜き去る！



最後にコーナリングのライン解説をしよう。コンピュータの操る敵ライダーたちは、基本的にアウトからインに入るラインでコーナーを攻めてくる。このラインをなぞっていては、他車を抜けるわけがない。そこで、左の図のようにインからアウトに抜けるラインで攻めよう。他車が自分のラインと重なったら、ちょっとスピードを落として接触を避け、すかさずアクセルを全開にしてぶっちぎるのだ。コーナーでのふくらみすぎには、くれぐれも注意して。



⬆インからアウトにふくらんで、他車を外から抜き去る。これがポイント。



⬆ほ〜らね、3台をあっさり抜いちゃった。あとはコーナーの出口を見て、車体を戻すだけ。



⬅2〜3台の他車にコースをふさがれたら、コースアウトして内側から抜くのもいい。

WGPモード全16コースのクラッシュポイントチェック

いよいよ、WGPに挑戦することにしよう。各コースの脇にある看板をすべてチェックし、さらにクラッシュしやすいと思われるポイントの画面を抜き出しておいた。これを見て、まずは全コースを頭の中に収めておいてほしい。

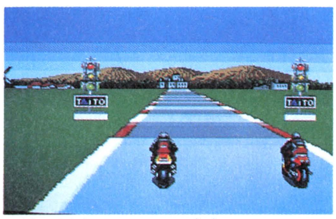
また、各レースのタイムアタックでは、必ずポールポジションが取れるまでに練習しておくこと。ポールポジションを取っておいてもスタートは出遅れてしまうが、5〜6台ぐらいは第1コーナーあたりまでに抜き返せるはず。そのためにもポールは保持するのだ。



ROUND 1
JAPAN GP
PREMINALY RESULT

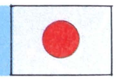
1	GUN KOMA	01:09:50
2	EDDIE LAWSON	01:14:78
3	CHRISTIAN SARRON	01:14:85
4	CARLOS THUNDER	01:16:02
5	RALPH UNDERSON	01:16:08
6	RON HASLAM	01:16:42
7	WAYNE GARDNER	01:18:98

⬆ポールポジションは絶対に取るべし。

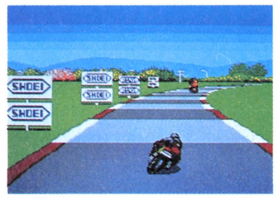


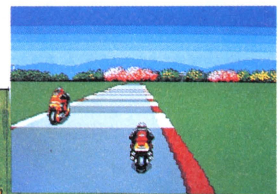
⬆前に他車がいないのは気持ちいいもんだ。

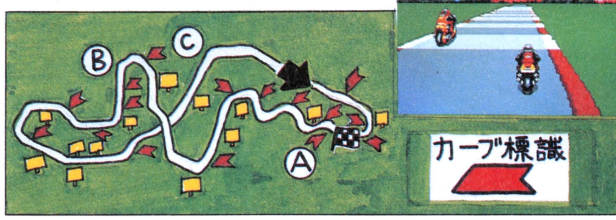
第1戦／日本



モータースポーツファンにはおなじみの鈴鹿サーキット。ⒶのS字の切り返しは慎重に。Ⓑのヘアピンは、エンジンブレーキを効かせないと抜けられないだろう。それから、Ⓒの最終コーナー内側のタイトーの看板に注意。



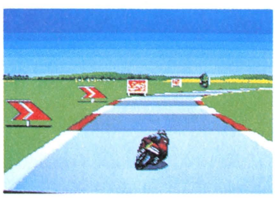


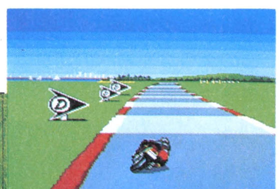


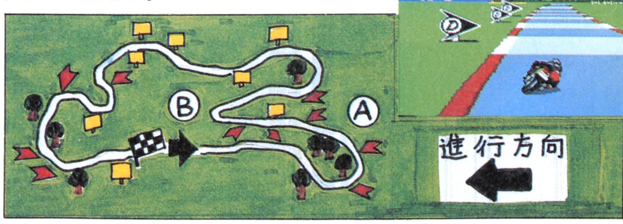
第2戦／オーストラリア



Ⓐのコーナーは両側に障害物があり、ここでのコースアウトは即クラッシュにつながってしまう。また、Ⓑのヘアピンも要注意。ダンロップの看板が見えたら、少しスピードを落としたほうがいいだろう。



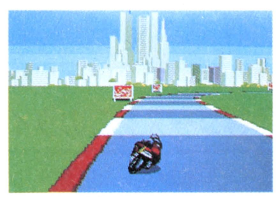




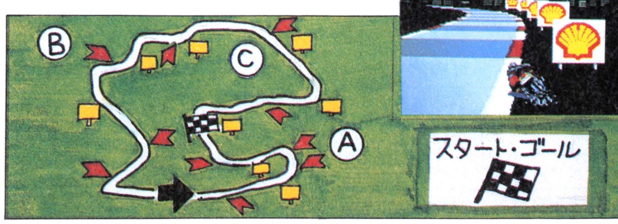
第3戦／アメリカ



いきなり第1コーナーがヘアピン。この出口にあるコークの看板がクラッシュポイントだ（Ⓐ）。Ⓑの大きなコーナーも横Gがきつく、外側のシェルの看板にぶつからないように。あとはⒸのS字に注意しよう。

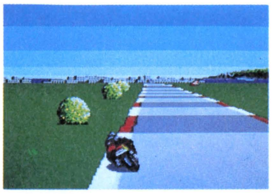




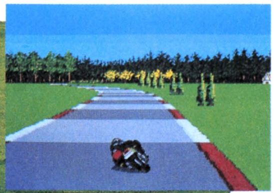


第4戦／スペイン

Ⓐ地点、コーナーの内側にある木に突っこみすぎてクラッシュするケースが多い。あと、Ⓑにある木も、コースが軽くゆれてぶつかることがある。



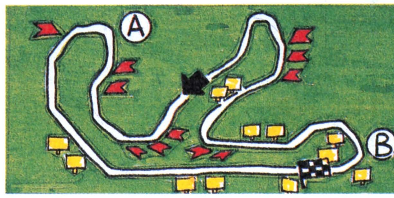




第5戦／イタリア

Ⓐの大きなコーナーはスピードダウンしないとコースアウトする。Ⓑのコーナーも、外側にキヤノン、出口左側にミシュランの看板があり事故多発地帯。

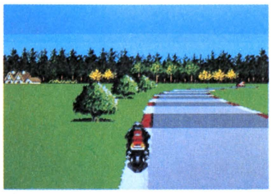


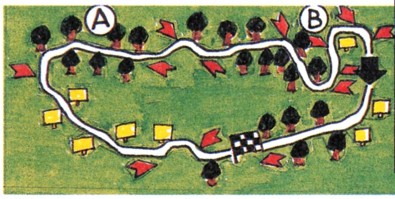


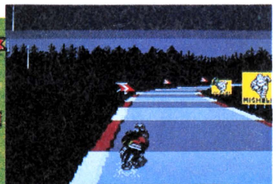


第6戦／西ドイツ

コース脇に木が多い。とくにⒶから続く小さなカーブとⒷの2つのヘアピンがクラッシュポイントだ。16コース中の難所のひとつである。

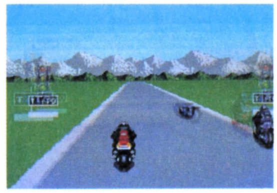


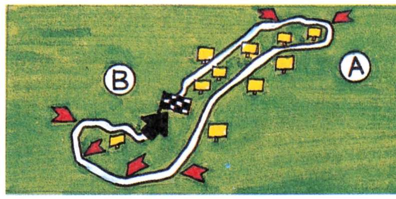


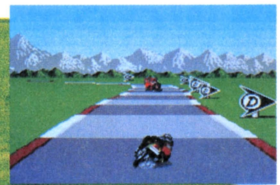


第7戦／オーストリア

ストレートの多いコース。両側のコーナー（Ⓐ、Ⓑ）だけに注意しておけばいいだろう。Ⓑの外側のダンロップの看板が見えるコーナーはとくに注意。

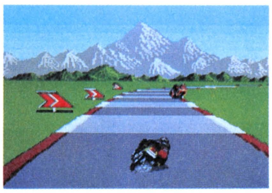


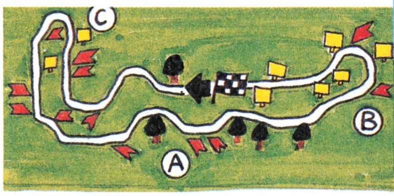


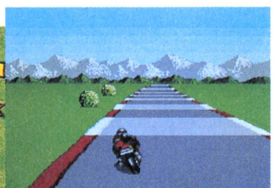


第8戦／ユーゴスラビア

全体的にコースが左右に大きくふられる。コースの中央を走り続けるのが第1課題。危険地帯はⒶのS字と、Ⓑ・Ⓒのヘアピンだ。

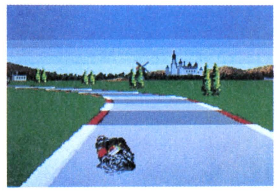






第9戦／オランダ

これもユーゴスラビア同様左右にふられるコース。Ⓐのコーナー内側にある木、Ⓑのコーナー内側のコークの看板に突っこまないように。







⊙各コースをこのタイムでまわれるまで練習あるのみ

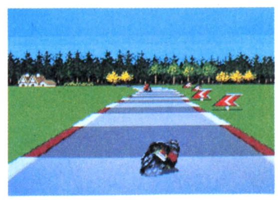
ポールポジションの重要性は前にもふれたが、どの程度のタイムを出せばポールポジションが取れるのかを、ここでまとめておこう。

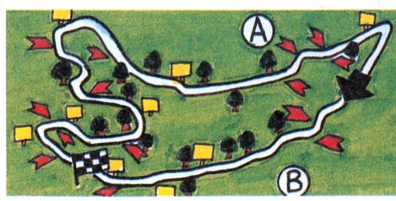
日本	1分10秒台	オランダ	1分08秒台
オーストラリア	51秒台	ベルギー	1分17秒台
アメリカ	43秒台	フランス	46秒台
スペイン	46秒台	イギリス	41秒台
イタリア	38秒台	スウェーデン	43秒台
西ドイツ	1分14秒台	チェコスロバキア	55秒台
オーストリア	48秒台	ブラジル	38秒台
ユーゴスラビア	44秒台	アルゼンチン	39秒台

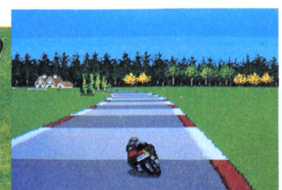
表の左側がコース名、右側がアタックタイムだ。このタイムを上回れるよう練習を積もう。

第10戦／ベルギー

コーナーの目立つコースだが、高速走行時にクラッシュしやすいのは、ⒶⒷのような左右への切り返しがキツイコーナーであろう。

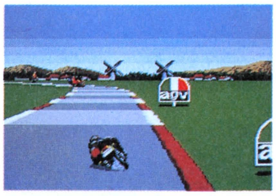


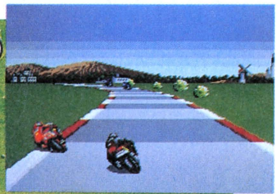


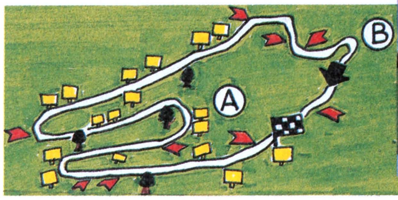


第11戦／フランス

ストレートが多く、他車に差をつけやすいと思われるが、このあたりでは他車もかなり速いので油断は禁物。Ⓐのコーナーと Ⓑの切り返しに注意。





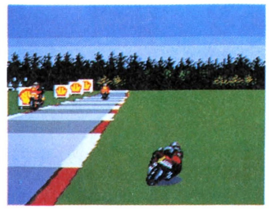


⦿敵と接触したらカウンターを

レース中に他車と接触すると、バランスを失って横すべりすることがある。これをほうっておくとエンストしてしまい、大きなロスタイムを出してしまう。横すべりをはじめたら、すかさずカウンターを当ててバランスを戻そう。上位入賞のための必須テクなのだ。



←他車と接触して横すべり。そして目の前には看板が。



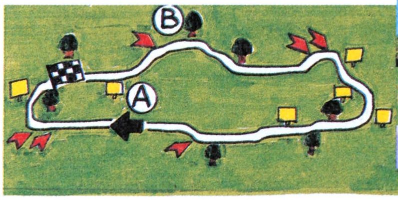
←すべる方向に十字キーを入れてカウンターを。

第12戦／イギリス

クラッシュポイントはⒶのコーナーの内側の木、Ⓑコーナーの外側にある木。このコーナーは他車とバトルしながらまわるのは難しい。

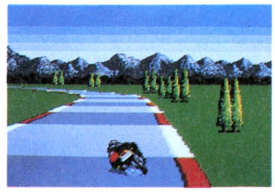


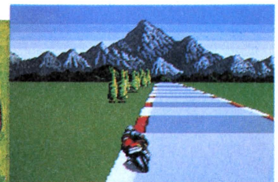


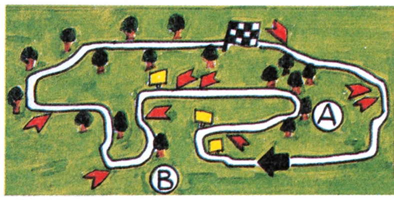


第13戦／スウェーデン

独特なデザインのコース。Ⓐのコーナーと、Ⓑの複合コーナーに注意しよう。一度クラッシュすると上位入賞はキビシイぞ。

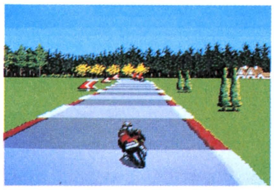


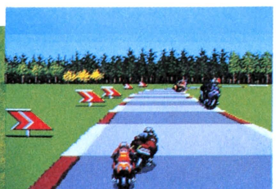


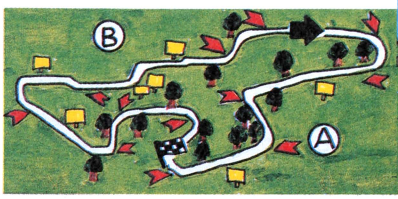


第14戦／チェコスロバキア

ⒶのS字は両側に障害物が多く、1つ1つ大事にまわること。Ⓑから続く90Rのコーナーは、予想以上に速く抜けられるので突っこみすぎないように。

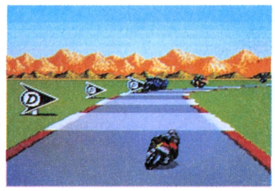


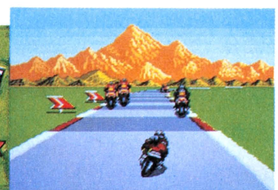


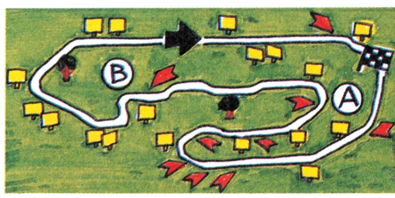


第15戦／ブラジル

Ⓐコーナーの内側の看板に突っこむ、またⒷのS字でのコースアウト。これがよくあるクラッシュのケース。ホームストレートで他車と差をつけろ。



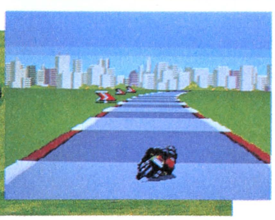


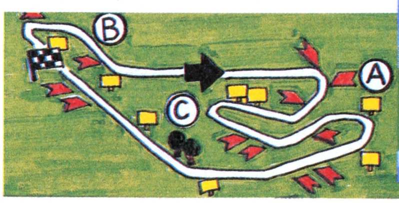


第16戦／アルゼンチン

全体的にストレートの長いコースだが、ⒶとⒷ地点は細かい切り返しが必要なので油断しないように。Ⓒのヘアピンもコースアウトしやすい。







Writer's Note

スクロールもきれいだし、遠くに見える背景も違和感なく流れる。なかなか完成度の高いレーシングゲームと見た。このゲームは『パリ伝』のグンが主人公なんだから、みんなにも思いきりのいい走りをしてほしいな。

ただ、WGPの本戦は5周もしなくちゃならないから、16戦終わる頃には神経ズタズタになりそう。だけど、果敢にアタックするように。後半は敵ライダーたちもかなりのタイムを出してくるから、第7戦ぐらいまでは連続トップで貯金をため、後半は上位入賞をキープするって感じじゃないとワールドチャンプにはなれないぞ。

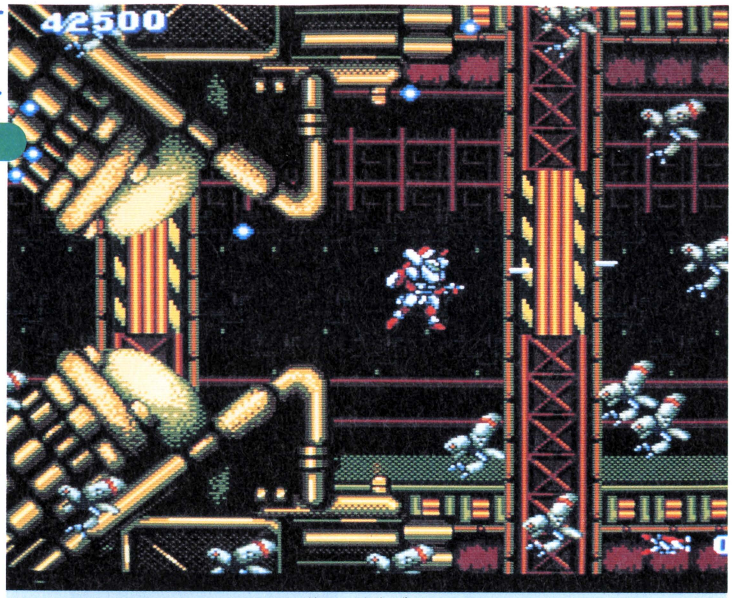
(Funky)

TAITO 特集その3

ROUND5までを完全攻略!!

ヘビーユニット

HEAVY UNIT

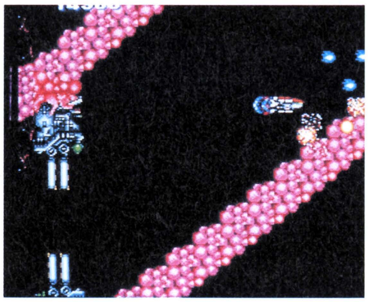


横スクロールのメカシューティングの決定版!
ラストの直前までを、マップ付きで完全攻略!!

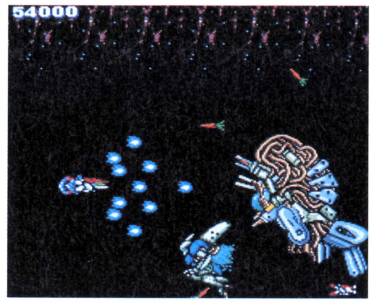
タイトー／12月22日発売／¥6,600円

超難度のSTGだ!

この『ヘビーユニット』、アーケード版の忠実な移植である。難易度もアーケード版並みに、上級者向けとなっている。なにせ、スタート直後のラウンド1—1からすでに難しい。そんな恐ろしいゲームなのだ。中級者や初心者には、かなりつらい戦いとなるかもしれない。そこで、今回はクリアに役立つデータ入りマップと、重要ポイントを攻略するのだ。



⬅横スクロールに、変則的な縦スクロールがプラスされている。

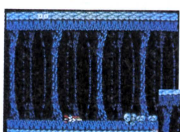


⬅上級者向けの難易度。初心者には手が出せないほど難しいぞ。

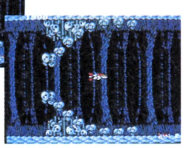
ROUND 1 敵基地外縁部

スタート直後の、砲台→吊り天井→3つ首の竜という、連続攻撃。弓を引く巨像や空に浮かぶ機雷原など、のっけから非常に難しいのだ。このステージでゲームの操作感を指に叩き込もう。

ガズーの弱点は頭。最初の1匹は、倒すと「S」アイテムを置いていくぞ。

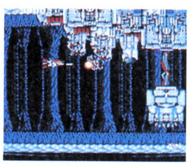


⬅スタート直後のアクセルは「S」を持っ

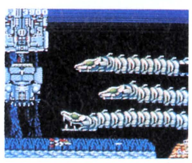


➡中央ちょっと左より。敵は倒そうとし

まず上の砲台を破壊。吊り天井に注意して、竜の下へ移動。下の竜が首を引っ込めたら一気にダッシュ!

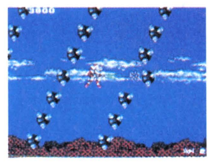


➡機雷が3列並んでいる。



⬅口めがけて連射していると……。

3列に並んだ機雷。撃つと少しづつ右に動くが、撃つのを止めると元の位置に戻ろうとする。右方向にずれて配置されているので、上から攻略したほうが、かんたんにクリアできる。

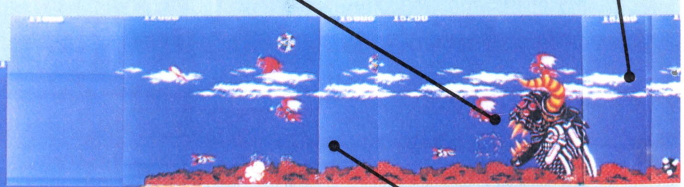


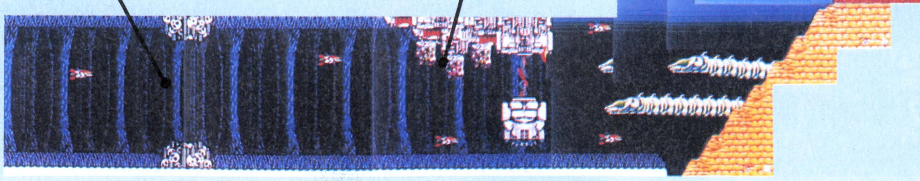
⬅いちばん右を除き、砲台は黙らせろ!

大きな口からザコ敵を吐き出してくる。絶対に倒せない敵だ。でもこいつを撃ち続けると、とってもオイシイ隠しアイテムが出現する。余裕のある人は試してみよう。



⬅竜の下でじっと待つのだ。





START

破壊を考えると、空中の敵が邪魔をする。素直に避けるが吉。



⬅弓を射る像。

パワーアップアイテムは必ず取ろう!

特定の敵を倒すと、自機をパワーアップさせるアイテムが出現する。パワーアップの有る無しで、難易度は極端に変化する。特に「P」と「B」は重要だ。アイテムの出現場所は固定なので、位置を覚えて必ず拾うようにしよう。なお変形アイテム「T」は、現在の自機の形態とラウンドの特徴を考えて、取るかどうか決める必要がある。基本的にはロボット形態のほうが有利だが、ザコ敵の群れには戦闘機形態のほうが有利だぞ。

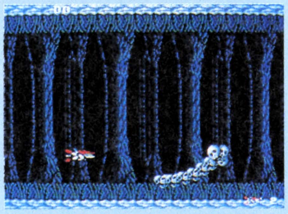
1 アイテムキャリア

同じ場所で上下に半円を描いている敵メカ。弾は撃ってこない。必ずアイテムを持っているので、見つけたら絶対に破壊したい。



2 その他の敵

アイテムキャリア以外の敵も、アイテムを持っていることがある。持っている敵は変化しないので、出現場所を頭に叩き込み、絶対破壊するように。



3 特定場所を撃つ

1upなどのスペシャルアイテムは、いろんな場所に隠されている。クリアに直接影響するものではないが、なるべくなら手に入れたい物ではある。



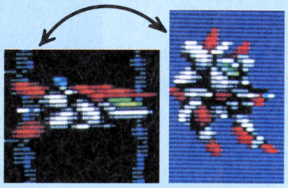
P パワーブースター

ヘビーユニットの兵器をパワーアップさせるアイテム。弾数や大きさ、威力が、3段階にアップする。絶対に入手したいアイテムだ。



T トランスフォーマー

自機が戦闘機形態ならロボット形態に、ロボット形態なら戦闘機形態に、それぞれ変形する。時と場合によって入手するかどうか決めよう。



B シールドユニット

自機のまわりにバリアを張り巡らせ、ダメージを一定数中和する。あまり数は出現しないが、ボスとの戦いなどで、「P」以上に役にたつ。



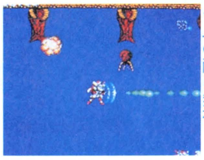
S スピードアップ

自機のスピードをアップさせる。いくらでも速くなるが、遅くするアイテムがないだけに、取りすぎには十分注意する必要がある。

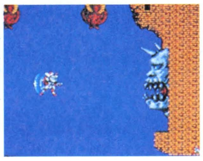
E エクステンド

これを取ればなんとヘビーユニットがもう1機追加! 超ムズのゲームだけに、地獄にホトケのアイテムなのだ。絶体に取り逃がすなっ。

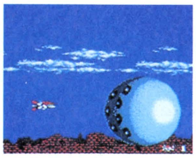
ここで一瞬縦スクロールになる。敵をかまいすぎると、スクロールの切り替え時に対応しづらいぞ。



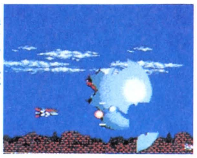
⬅上の敵は無視!



⬅敵は無理に倒すな。

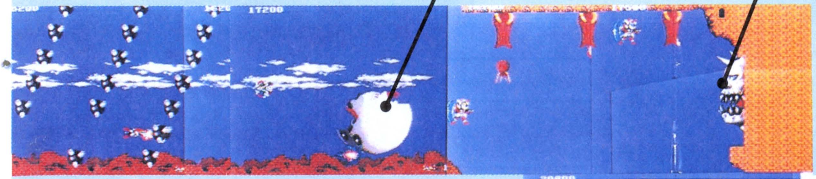


➡装甲を被った敵。



➡本性を現した!

撃つとどんどん装甲がはがれていく。円運動で回避しながら攻撃するようにしよう。



頭を破壊すると胴体が分裂し、地上でうごめく。要注意!

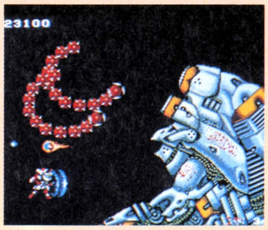


⬅頭を撃つと……。

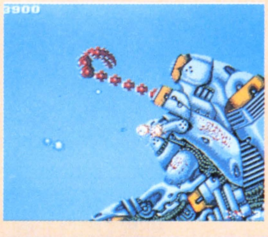


BOSS デス・ブリンガー

ラウンド1のボス。本体は動かないし、当たり判定がある部分もけっこう大きい。射出口から吐き出される敵レッドガズーと、たまに本体中央から発射される弾に注意して、弾をぶち込もう。意外にかんたんに倒せるはずだ。なお、レッドガズーは円運動しながら自機に近寄ってくる。操船余地はあまりないので注意する必要はあるが、左右運動+連射で破壊できるぞ。



⬅本体中央めがけて連射するのだ。

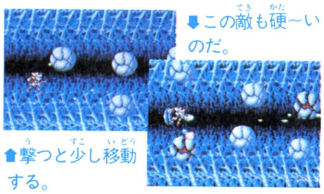


⬅レッドガズーさえうまく処理できれば、楽勝!

ROUND 2 地下原生植物地帯

不気味な洞くつの中での戦い。途中縦に広くなった場所は、上下2画面分任意にスクロールする。ラウンド1のパワーアップを保持できれば、けっこうかんたんにボスにたどり着けるはず。でもボス攻略は、行動パターンを熟知しないとかなり難しいぞ。

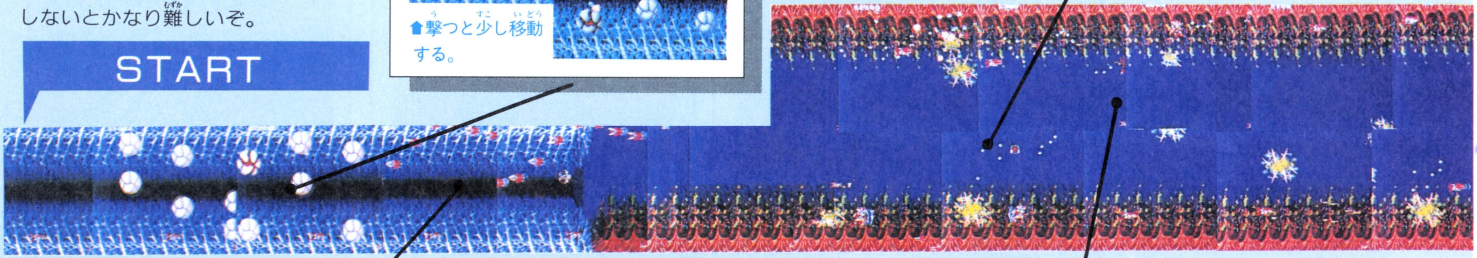
無軌道な動きだが、機雷と同じく撃つと右に動く。硬いが破壊も可能だ。


⬇この敵も硬〜いのだ。
⬆撃つと少し移動する。

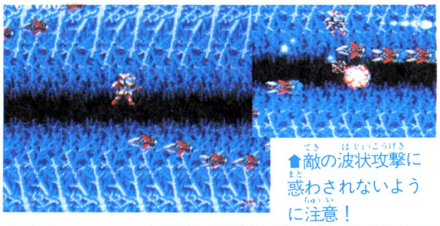
広い洞くつの中間あたりで、アイテム「B」が入手できる。このすぐ後の狭くなる部分では、ダメージを受けやすい。またボスとの戦いでも役に立つ。必ず手に入れよう。


⬅アイテム「B」は絶対に手に入れよう。

START



敵編隊の長〜い波状攻撃。うまく倒して波に穴を開けてゆかないと、回避が非常に難しい。斜め移動しながら連射で切り抜けよう。


⬆敵の波状攻撃に惑わされないように注意！

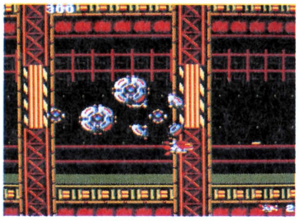
障害物の向こうに、敵の機動メカが潜んでいることがある。上下スクロールを利用して戦おう。位置が悪くて危ういときは、逃げるが勝ち！

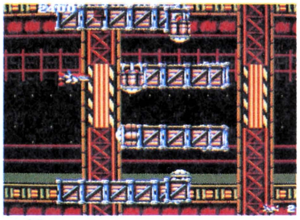

⬆空中に浮かぶブッシュには、敵が隠れている……。

ROUND 3 旧地下開発プラント

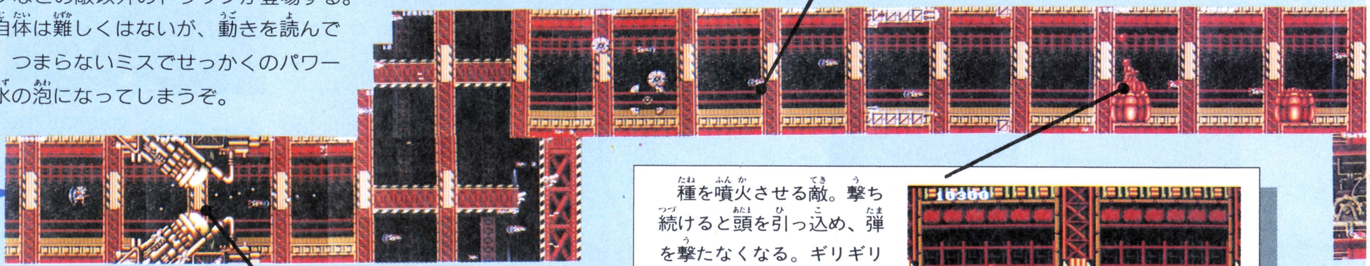
破棄された開発プラントが舞台。スタート直後のザコ敵の猛攻はかなりきつい。特に縦スクロールに切り替わる地点では、上から降ってくる敵の餌食になりがち。またこのラウンドから、エレベータなどの敵以外のトラップが登場する。トラップ自体は難しくはないが、動きを読んでいないと、つまらないミスでせっかくのパワーアップが水の泡になってしまうぞ。

ラウンド2の後半にも登場した敵。そして破壊不能の動くブロック。どちらも出現と行動のパターンがわかれば、かんたんに抜けられる。移動するブロックは、画面中央を基本に、左右移動でなるべく避けたほうが激突する可能性が少ないぞ。

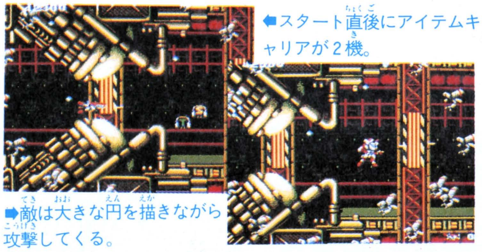

⬆ワープする敵、再登場。


⬆動くブロック。

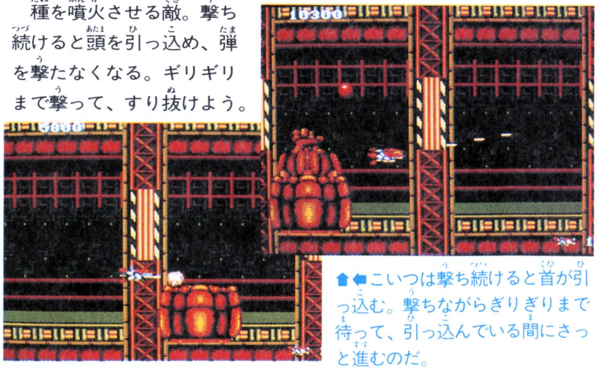
START



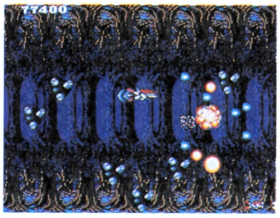
スタート直後にアイテムキャリアが2機。そして大きく円を描きながら弾をばらまく敵。まずキャリアを撃ち、迎撃しながらアイテムを取ろう。


⬅スタート直後にアイテムキャリアが2機。
➡敵は大きな円を描きながら攻撃してくる。

種を噴火させる敵。撃ち続けると頭を引っ込め、弾を撃たなくなる。ギリギリまで撃って、すり抜けよう。

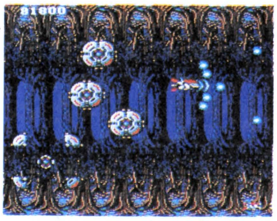

⬆⬅こいつは撃ち続けると首が引っ込む。撃ちながらぎりぎりまで待って、引っ込んでいる間にさっと進むのだ。

ワラワラと降ってくる敵。弾を発射しないのはいいけれど、回避する際に、不用意に画面中央に移動しないように。敵を破壊できずに、やられる可能性がある。また画面の上方は危険だ。敵がいつ出現するかわからないぞ。

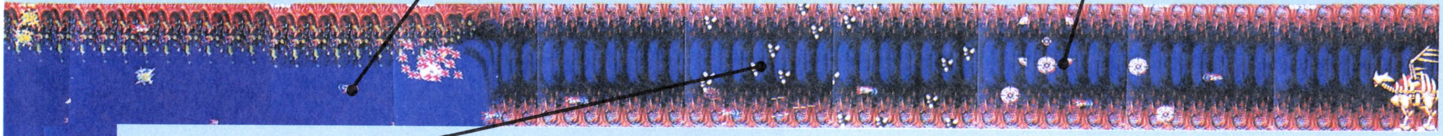


⬅パワーアップしていれば楽勝で破壊できる。

敵がワープしてくる。この敵は、姿を見せ始めてから、合体して行動を開始するまでは無防備。コアの部分に自機で体当たりするだけで、かんたんに破壊できる。決して強い敵ではないが、大きい分接触には注意しなければならない。

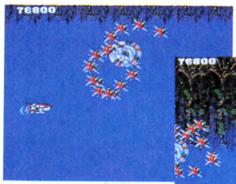


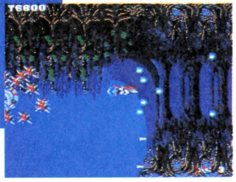
⬅後ろに出現させないように注意しよう。





触手をうねらせながら襲いかかるスキュル・ワーム。無理に倒そうと考えず、うまく誘導しながら逃げるのが正解だ。



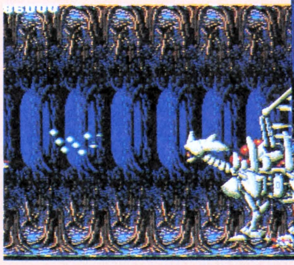


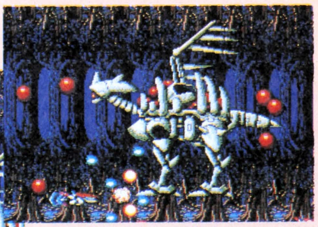
⬅うまく回り込みながら誘導する。

➡敵はある程度しか追ってこないぞ。

BOSS フラップボーン

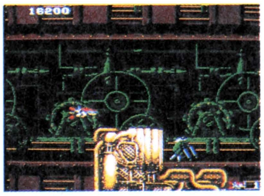
茶色く大きい弾の噴火、そして小さい弾の群れ。2種類の攻撃を交互に繰り返す。弱点は顔。横軸をうまく合わせれば勝負は決まる。ジャンプ時には、無理に狙わないほうが安全。



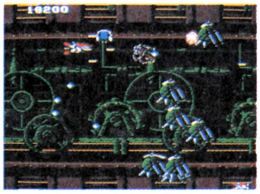


⬆縦の軸線をうまく合わせられるかどうかで、クリアできるかどうか決まる。攻撃を慎重に避け、大胆に顔めがけて連射するのだ。

硬〜い敵、ヘッケルを満載したドック。ヘッケルが画面を埋めつくす前に、1匹ずつ破壊していこう。ちゃんとパワーアップしていれば、たいして苦労しなくても、クリアできるはずだ。

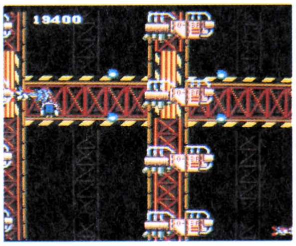


⬆ヘッケルドックからは、ヘッケルが続々出現。

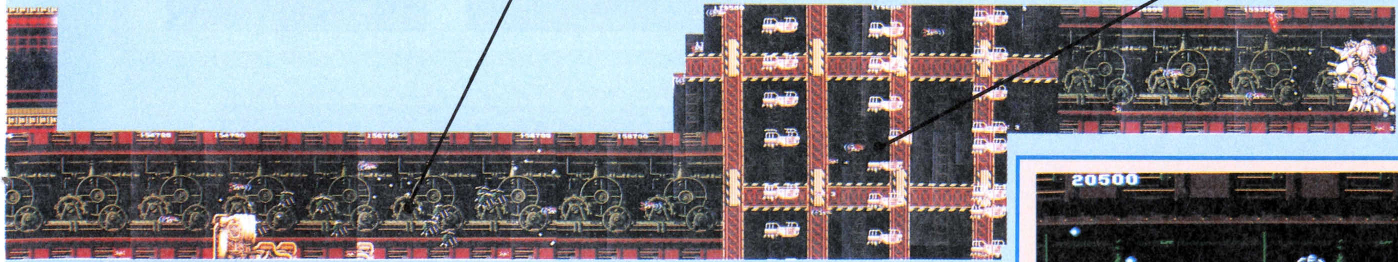


⬆ヘッケルの大群。こうならないように、1匹ずつ破壊しよう。

上下に動くエレベータ。上下にスクロールする部分にさしかかったら、すぐに上に移動しよう。「B」を搭載したアイテムキャリアが……。

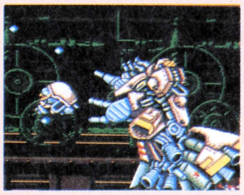


⬅上下に動くエレベータ。



BOSS フロート・フォートレス

着脱する腕からは拡散する小さな弾。掌からは拡散する速い弾を発射する。また、背中からは丸い種のような物体を吐く。頭部が弱点だ。掌の弾を避けられる位置が基本。背中から発射する弾には特に注意が必要。



⬅弱点は頭だ。

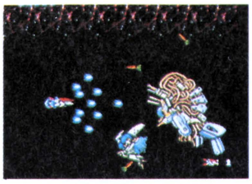


⬆⬅弾を避けながら頭に向かって連射。頭の装甲を破壊したらあと一歩。上から降ってくる弾さえ避けられれば楽勝なのだ。

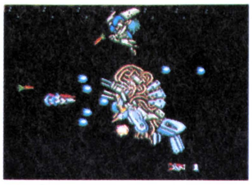
ROUND 4 異常生命地帯

まるで細胞の内部を思い起こさせる背景の中で、熾烈な戦いが続く。敵の攻撃もかなり激しく、ダメージを受けずにボスまでたどり着くのは至難の技。「B」は必ず取るように。

ノミのようなメカ、エクスキューターと、某アニメのオーラマシーンのようなスポーグ。２種類の敵の連続攻撃。誘導弾は小さくて見づらい上に、しつこいぞ。

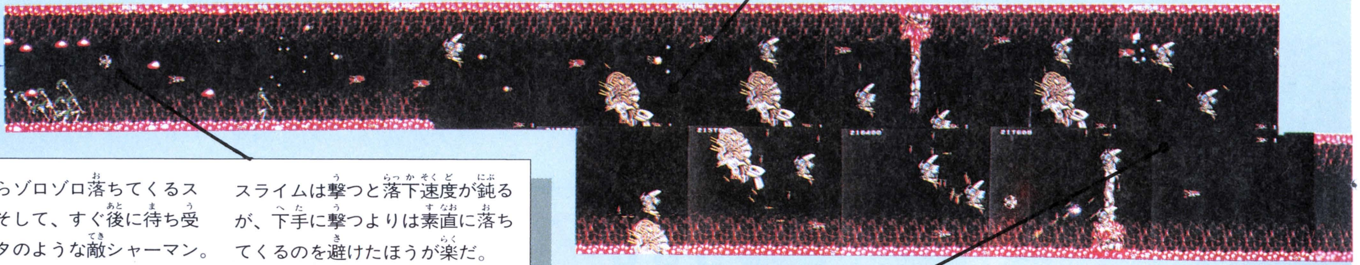


⬅敵のメカもどんどん強くなっている。



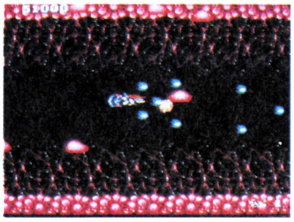
⬅小さい誘導弾に注意しよう。

START

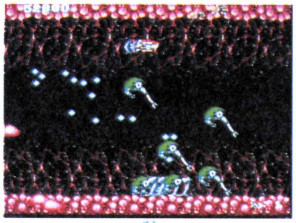


天井からゾロゾロ落ちてくるスライム。そして、すぐ後に待ち受けるバッタのような敵シャーマン。

スライムは撃つと落下速度が鈍るが、下手に撃つよりは素直に落ちてくるのを避けたほうが楽だ。

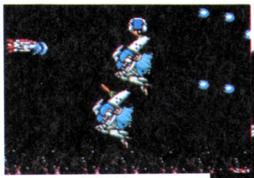


⬆天井からスライムが降る。



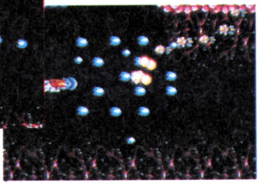
⬆バッタのような敵、シャーマン。

敵の執ような攻撃に欠かせないアイテム「B」がある。手に入るとここから先の展開がかなり楽になる。絶対に取り逃さないようにしよう。



⬆「B」は最重要アイテム。絶対に取り漏らすな！

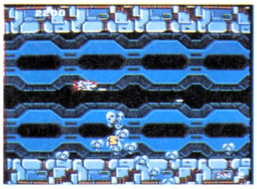
⬇バリアさえあれば、楽勝でクリアできる!?



ROUND 5 敵基地中心部

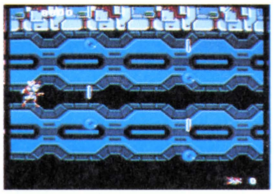
いよいよラス前。いままで倒したラウンドボスのオンパレードだ。このラウンドをクリアすれば、最終目的へビーデストロイヤーとの一騎打ちを残すのみとなる。それだけに、ザコ敵の攻撃も熾烈を極めている。いままでに習得したテクニックを駆使して、感動のエンディングにたどり着いてほしい。

ラウンド１で登場した、なつかしのガイコツ。「S」を持っているぞ。

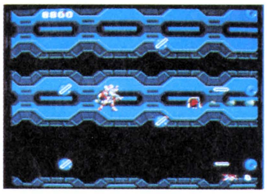


⬅「S」を拾ってスピードアップ！

時計の逆回りに、レーザーを発射する。発射の間隔は規則正しいので、背後から攻撃されることを忘れなければ、かんたんに抜けられる。ここではアイテム「B」が入手できる。ボス相手の戦いで有効に使おう。

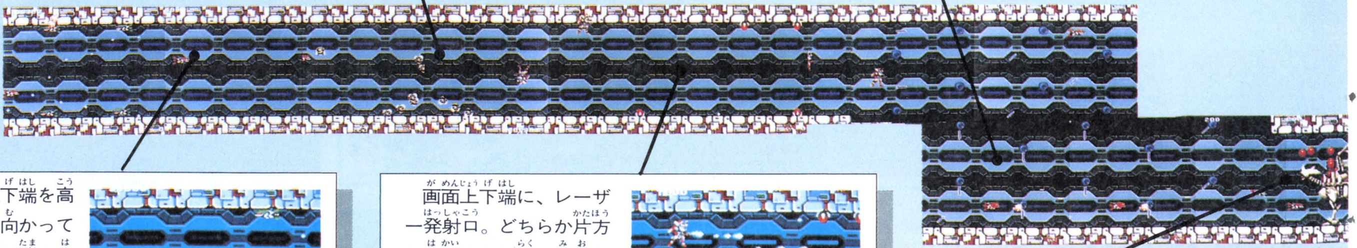


⬅レーザーがいっぱい。

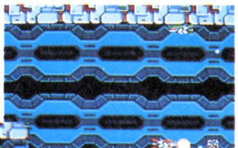


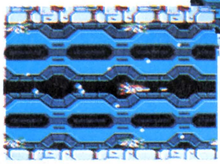
⬅タイミングよく避けろ。

START



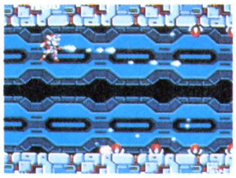
画面の上下端を高速で、左に向かって敵機の編隊が弾を吐きながら疾走する。

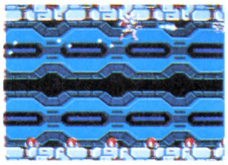




⬆⬅敵編隊は、かなりのスピードで突っ込んでくる。弾数も多いので、うまく避けないと悲惨な目に。

画面上下端に、レーザー発射口。どちらか片方を破壊すれば楽。見落としやすいので注意しよう。





⬆⬅上下にレーザー発射口。どちらか片方だけでも破壊しないとかなりきつい。慎重に避けながら行動しよう。

ラウンド２のボス。攻略法は同じ。なるべくならバリアを失わないように、倒したい。



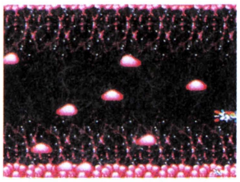
ゲートを開く方法は、ゲート下の赤い突起を連射で破壊する。なお2つめのゲートで、ちょうど上に強制スクロールする。操作には十分注意しよう。



⬇ゲート下の突起を破壊すると開く。

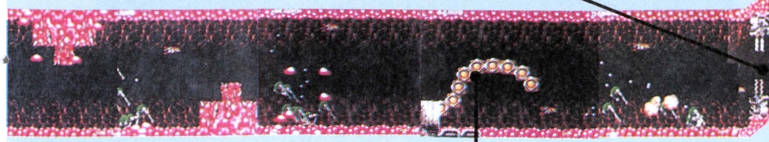
⬆強制スクロールで激突しないよう注意！

このあたりから、スライムがいっぱい落ちてくる。が、ここから先ボスまでは、他の敵は登場しない。右下でじっとしているだけで、かんたんに通り抜けられるのだ。

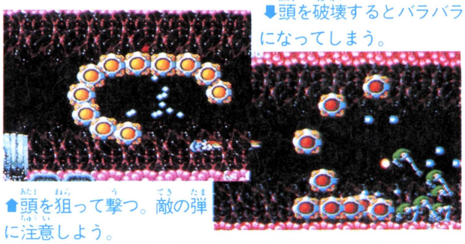


⬅この位置ならノーダメージで進める。





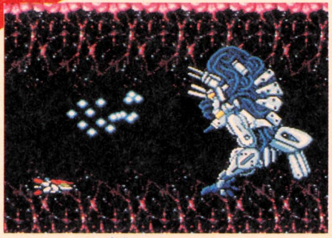
丸いブロックが連なった敵。頭を連射で破壊すると、バラバラになって落ちる。周囲に弾を出す誘導には注意しよう。



⬇頭を破壊するとバラバラになってしまう。

⬆頭を狙って撃つ。敵の弾に注意しよう。

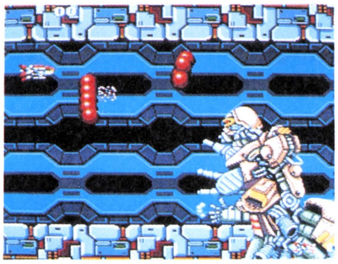
BOSS ハードシェル



⬆ミサイルに注意しよう。

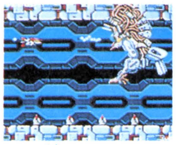
足の付け根の上に、カバーで覆われた弱点が隠されている。小さい弾を吐くときに開くので、狙って連射！ 地上から4発連続でミサイルが襲いかかる。自機の位置は、左端が基本。ミサイルと横軸が一致したら、右に逃げるのだ。

ラウンド3のボスとして登場したフロート・フォートレス。これも行動や攻撃のパターンは、前に登場したものと同じ。掌が発射する弾を避ける位置に自機を置き、背中と腕の弾に注意しながら頭を連射する。



⬅ラウンド3のボス。

ラウンド4のボスハードシェル。これも、移動＆攻撃パターンは、前に登場したものと同じだ。



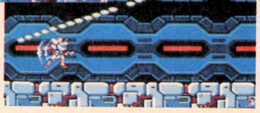
⬆4面のボス。

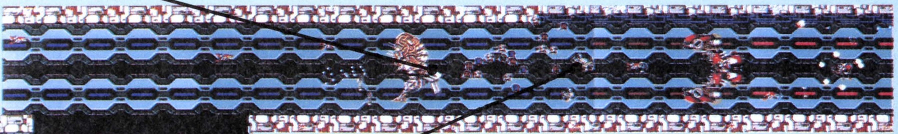
BOSS クローンユニット

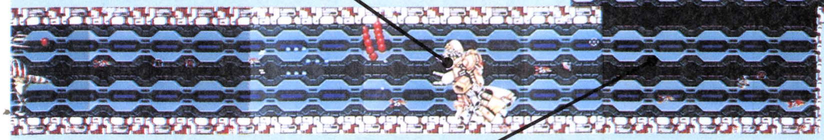


⬅けっこう強いが、スクロールに惑わされなければ、けっこう勝てるぞ。

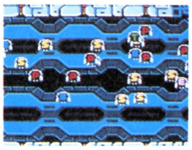
自機の複製メカ。性能は同等または敵のほうが上。ロボット形態のときに周囲に張り巡らされたバリアを外して攻撃だ。戦闘機形態のときは避けまくれ。





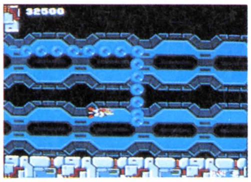


ボスの直前に、アイテムキャリアの大群が登場。これでボスとはフルパワーで戦えるぞ。



⬆アイテムいっぱい！

唐突に出現する、青い水玉ライン。縦横無尽に軌道を描いてくる。かなり高速で動くので、パターンを読み切れてない人は、なるべく近づかないように。下手に動くよりは、あぶなそうなときだけ回避したほうが、やられにくいのだ。



⬅触らないように注意しよう。

Writer's Note

クリアした後で、ボムが撃てることに気がついた大ボケなワタシ。いちばん難しいと感じたのは、ラウンド1－1だった。あの竜の場所。あれだけで十二分に気力を使い果たせる。もう少し難易度調整の段階で考えてほしかった……。(マッピー)

TAITO

特集その4

『クイックス』のリメイク版・陣取りゲーム

VOLFIED
ヴォルフィード

全部で40面もあるこのゲーム。今回は序盤の8面までを攻略してみた。序盤といえどもけっこう難しいのだ。

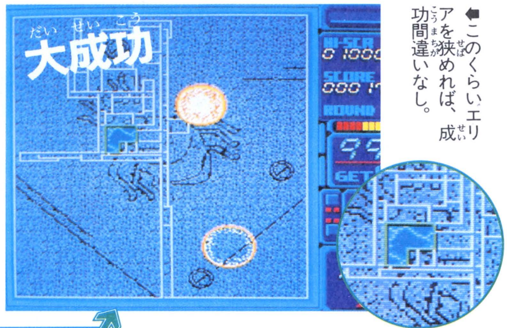


タイトー／12月22日発売／￥6,600

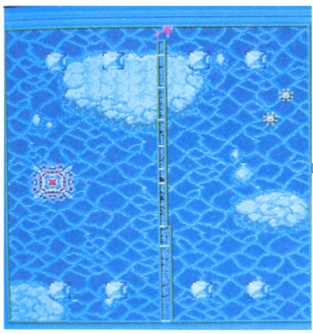
99.9%でボーナス20万点！

このゲームの醍醐味ともいうべき「99.9%奪取」は、成功した時の快感もさることながら、攻略の面においても、ぜひマスターしておきたいテクニックだ。99.9%奪取に成功すれば、ボーナスはなんと20万点。しかも、いきなり1面でキメれば、残機もどっと増える。キミも99.9%に挑戦しよう！

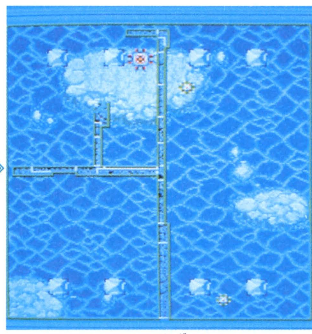
さてやり方だけど、下の画面写真のように まず、エリアを区切っていくことが基本となる。細長いラインを引いていき、ボスの行動範囲をせばめていくのだ。そして最後は99.9%が確実に取れるスペースを作り、そこにボスがハマッたところを、サクッと囲めばOK。ボスの動きに注意して、落ち着いてやろう。



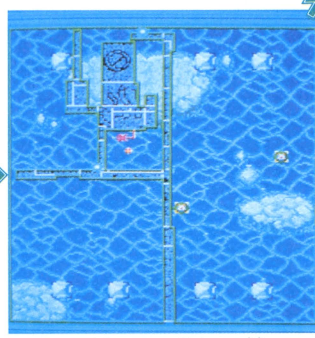
⬅このくらいエリアを狭めれば、成功間違いなし。



⬆まずはエリアを2分割。この時、ボスとザコを分けちゃえば、あとがラク。



⬆どんどんエリアを区切っていこう。ボスはだんだん小さくなっていくぞ。



⬆あとひと息。ボスが停止した時にサッとラインを引いて、さらに追いつめろ。

ボーナス20万点



⬆99.9%だと20万点のボーナス。1面で成功すると、5機も残機が増えるのだ。

スパークに注意しろ

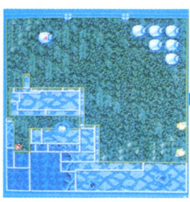
ライン上を動き回る、やっかい者のスパーク。このスパークには2種類ある。ひとつは、ラインを引いている最中に止まったままでいると出現するレッドスパーク。もうひとつは、一定時間がたつと出現するブルースパークだ。ブルースパークはクリアしない限り、消えないので、よけ方をマスターしておこう。

レッドスパーク



⬅止まっているとスパークが追ってくる。ぶつかるとアウトだ。

ブルースパーク



⬆画面上部からブルースパークが2つ出現!!



⬆緑のライン上を挟み撃ちして追ってくるぞ。



⬆ラインを引いてスパークをやり過ごす。



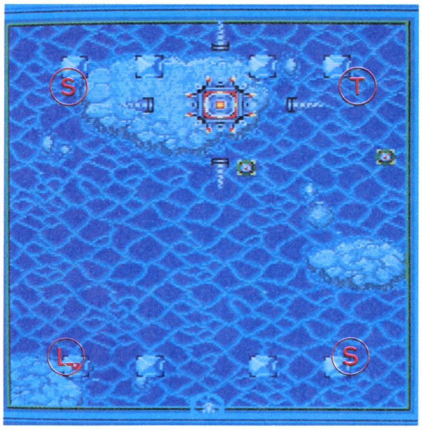
⬆もうひとつのスパークも、うまくよけよう。

アイテムの効力

- **レーザー** レーザービームでザコキャラを倒せる。ただし持ち数に制限あり。
- **スピード** 移動する時のスピードが速くなる。面が変わると効果はなくなる。
- **タイマー** タイマーのカウント中は、すべての敵の動きがストップする。
- **クラッシュ** このアイテムを取った瞬間、ボスキャラを除くすべての敵が消える。
- **1UP** 自機が1機増える。
- **スペシャル** レーザーのパワーアップ。ボスキャラも倒せるようになる。

◀序盤戦ラウンド8までを徹底攻略

ラウンド R1 なにがなんでも99.9%奪取



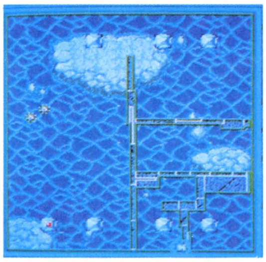


GYA-VELLA

１面は、なにがなんでも99.9%を取りにいく。最初にレーザーを取って、ザコを消し、99.9%に専念しよう。ボスは壁や障害物にバウンドしながら動き、停止すると４方向にミサイルを発射する。あせりは禁物。慎重に囲んでいこう。



◆レーザーでザコ２匹を倒す。弾に限りがあるのでよく狙おう。



◆レーザーを取らなくても、ボスとザコを分けちゃえばOKだ。

ラウンド R2 8方向に発射してくる弾に注意

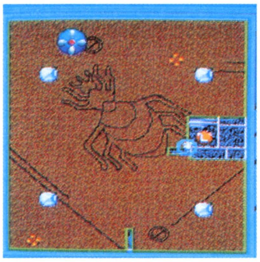




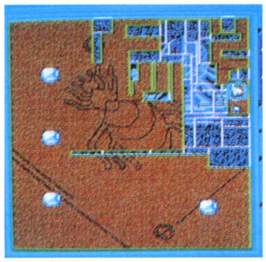
META-GULDER

動いている時は丸まっているが、停止するとパカッと開き、８方向に弾を発射するクモのようなボスキャラ。こいつの動きは１面のボスと変わらない。

点滅しているレーザーアイテムを取って、ザコを倒し、99.9%に挑戦！

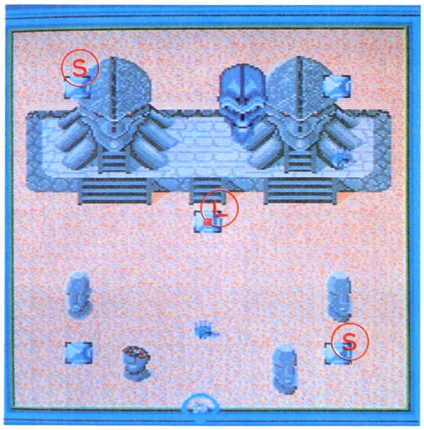


◆レーザーは点灯している時に囲まないと取れないから注意しよう。



◆さあ最後の仕上げだ。スパークに気をつけながら、がんばろう！

ラウンド R3 比較的99.9%は狙いやすい面だ

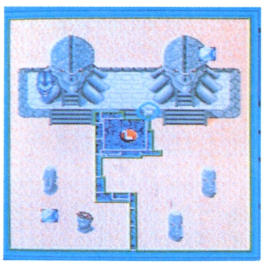




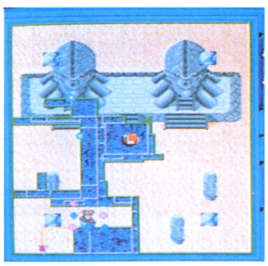
ATAKAN

ボスは停止すると８方向に弾を発射する。こいつは２面のボスよりも、ちょこちょこ止まってくれるので、比較的99.9%は出しやすい。

ザコはレーザーで倒すのもいいけど、壁をつくってボスとザコを分けてしまえば、なんでもないのだ。



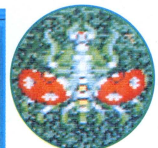
◆２分割のラインを引く途中、レーザーも取ってしまうと便利。



◆ボスが止まるごとに、ラインを引いていくのがいちばん手固い。

ラウンド R4 1UPアイテムは必ず取ろう





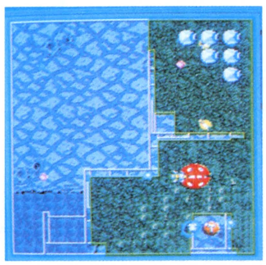
VALZARD

ここのボスは今までのボスとちょっと動きが違う。ときたま、一定区間を往復したりするので注意しよう。

また、画面左下の1UPアイテムは、必ず取っておこう。それから右上のアイテム付近は、ラインを引く際、引っかからないように。



◆ピラミッドが点灯している時にタイミングよく囲めば１ＵＰだ。



◆99・9%の自信がない人は、タイマーを取って一気に囲んじゃえ。

ラウンド R5 胴体が長いので囲むのもひと苦労





GUL-VALDY

長い胴体をクネクネさせて移動し、止まると前方に弾を3発撃ってくる。この面で99.9%奪取するのは、ちょっとムズカシイ。無理に挑戦して、残機を減らすよりも、無難にクリアした方がいいかも。自信のある人は挑戦してね。

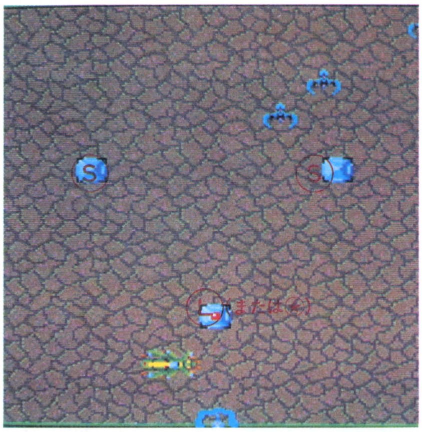


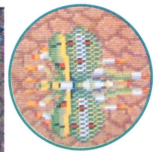
⬅まずはレーザーかクラッシュでザコキャラを一掃しよう。



⬅こんなに大ざっぱに囲んでもクリアはクリア。75%でいいのだ。

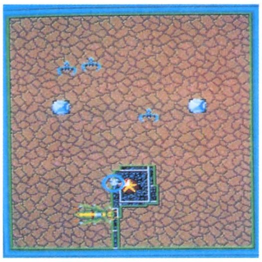
ラウンド R6 ザコキャラが3匹になるぞ!



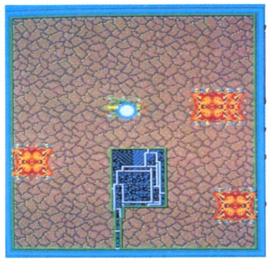


NONKA

たえずジャンプしながら移動し、止まると8方向に弾を撃つ。ザコキャラが3匹に増えているので、レーザーでやっつけておきたい。また、この面ではスペシャルアイテムも出る場合があるので、真ん中の赤く光るアイテムは取りにいこう。



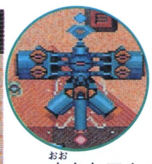
⬅運が良ければ、スペシャルアイテムが出る。これで楽々クリアだ。



⬅99.9%にこだわらない人は、ボスを狙い撃ちしてオシマイ。

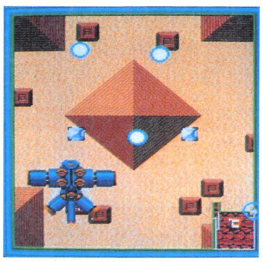
ラウンド R7 スペシャルアイテムで速攻だ!



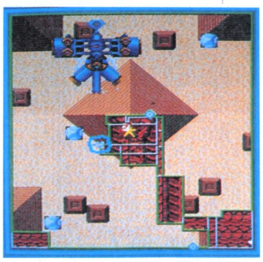


EULOPA

大きなアクションはなく、発射してくる弾も、上下3方向のみ。しかし、こいつはデカイので要注意。いちばん手っ取り早いのは、真ん中のスペシャルアイテムを取りにいき、1発でボスを倒しちゃう方法。これがベストかもね。

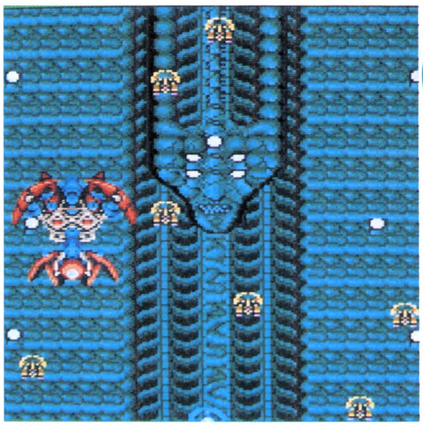


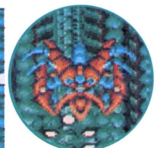
⬅まずクラッシュを取り、ザコを消す。これが基本パターン。



⬅そして真ん中にあるスペシャルを取っちゃえばクリアしたも同然。

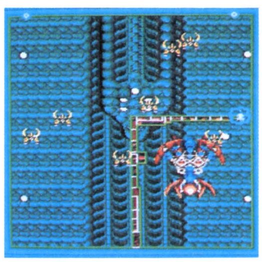
ラウンド R8 チビチビとラインを伸ばそう



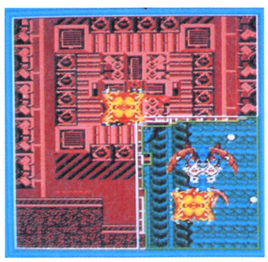


NELAID

8面はアイテムがひとつもない。しかもザコキャラが7匹もいる。おまけにボスの動きも速い。ここはもう、せこくチビチビとラインを伸ばしていくしかない。ザコキャラはスキを狙って囲み、どんどん減らしていこう。まっ75%でもいっか。



⬅ウジャウジャいる敵に注意しながら、細かくラインを伸ばそう。



⬅時間がたつとスパークも出てくるので、速攻でクリアしちゃおう。

これから先も難関はつづく。キミはどこまでいけるか!?

再開！MAIL RPG

トワイライト・ハンター！

黄昏狩人

第2回

失われた街

再開を心待ちにしていたメイルRPGファンからハガキの山が届いたぞ！この企画はまず参加してみないと本当のおもしろさはわからない。キミも切手を用意して挑戦だ。



左のハガキを使って応募しよう！

シナリオ／姫崎せりか

イラスト／内田美奈子

第2回 失われた街

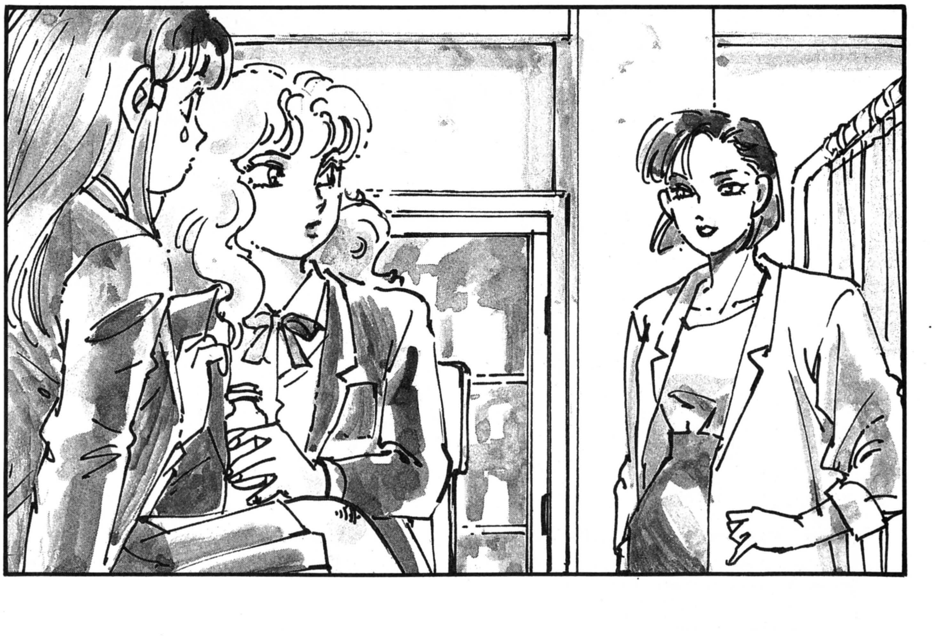
物語は始まった！ はたして花園町の運命は…？

ACT.1 保健室にて

「きゃーん！　いたいっ！」
「またまたァ。かすみは大げさなんだから」
花園高校の保健室。転んで膝をすりむいたかすみが、杏子に薬を塗られて騒いでいた。
「大丈夫？　私がやりましょうか？」
心配そうに声をかけるのは、保健教師の加賀美玲子。はおった白衣にそこはかとなく色気の香る、優しげな美人である。
「あ、いいです。もう終わりましたから」
「そう？　じゃ、お茶でも飲んでいらっしゃいな。今、お湯わかしてるから」
玲子がにっこり笑って湯飲みを出す。２人は思わず身がまえた。
ガチャン！
玲子の手の中で、湯飲みが割れた。
「……変ねえ。またたわ。どうしてこう湯飲みって簡単に割れるのかしら」
不思議そうに首をかしげる玲子の後ろでかすみと杏子は顔を見あわせていた。花園高校の保健教師、加賀美玲子は希代の怪力の持ち主なのである。生徒たちはみなセルフサービスで手当てをしていく。玲子に診てもらうと突き指を骨折に、骨折を粉砕骨折にされてしまうのだ。――問題は、玲子本人がその事実に全然気づいていないということであった。
「何だか町は大変みたいね。あなたたちは家に帰らなくていいの？」
いれ直したお茶をかすみたちにすすめながら、玲子が尋ねた。
「ええ。家に帰った生徒もまた学校へ引き返しているみたいです。さっき１年の和泉トオルくんに会ったら、街の時間が止まってるみたいだって言ってました。５時からのアイドル番組、三度も見たそうです」
かすみも神妙にお茶をすすりながら、
「電話も死んでるんですって。影が這い回っても街の人たちは平気だし。花園高校だけは大丈夫みたいだけど。図書館にこもったお兄ちゃんもどれだけアテになるかわかんないし」
「高嶺先生も大変ね」
玲子がにっこり笑った。こうしていると、ごく普通の美人教師なのだが……。と、そこへ泥だらけのユニフォームを着た生徒が、けたたましく駆け込んできた。
「すいません！　野球部の福田政人です。ねんざしちゃったんで、シップ薬をもらっていいでしょうか」
「あらあら、見せてごらんなさい」
玲子が心配して席を立つ。座っていた椅子の背もたれが、バキッと音をたてて折れた。
「先生、だ、大丈夫です。大丈夫ですから、触らないでくださいっ！　ぎゃあああああ！」
「あらあら、骨が折れてるじゃない。だめよウソをついちゃ」
――気の毒に。かすみと杏子は肩をすくめた。ああ、お茶がおいしい。

ACT.2 暮れない黄昏

「しかし、よくこれだけ集めたよなー」
膨大な本の山におぼれながら、高嶺は思わずしみじみと言った。薄暗い部屋の中が、新旧の本であふれかえっている。
花園高校の図書館には、カネにあかせて買い込んだ本がロクな整理もされないまま書庫にぶちこんである。この中から、花園町に現れた影に関する書物を探しだすのは大変だ。
「高嶺先生、ありましたよ」
高嶺と一緒に文献を調べにきた生徒たちの１人が本を抱えていそいそとやってきた。
「僕、３年の山本一成です。これですよ、これ。宇宙から飛来した異世界の生物が、封印を解かれてよみがえったんですよ！」
「ずいぶんステロだな。何持ってんだ？　ラヴクラフト？　……何か誤解してないか。そんなものが復活したら、本格ホラーだぞ」



「残念だなあ、かわいいのに」

「………」

この学校には、なぜかオカルトマニアが多かった。横から2年の鳴沢知也も、

「高嶺先生、『怪獣大図鑑』にも『怪獣大百科事典』にも載ってません。新種ですね」

高嶺は思わず天を仰いだ。明かり取りの窓から見える空はかすかに紅く、そして暗い。図書室にこもって、もう1時間以上経つ頃なのに、夜になる気配はまったくなかった。

黄昏——。高嶺はふっと眉をしかめた。時間が止まっているのだ。早く何とかしないと、手遅れになってしまうかもしれない。

「先生！」

シリアス顔になった高嶺の顔に、ばさっと本がぶつけられた。

「いてっ。何だ、人がせっかくシリアスにひたっていたのに」

「そんなの後にしてくださいよ。ほら。これ見てください」

囲碁将棋部の水樹桂が、高嶺に言った。

「影の侵略からこの学校だけ無事だということは、逆に、この学校だけが助かった理由を探ることが必要だと思うんです。これ、何かの手がかりになりそうなんですけど……」

「なるほど。敵を知るにはまず己から、か」

高嶺は水樹から古ぼけた本を受け取った。書名は『花園町千年史』。高嶺の銀ぶちメガネがキラリと光った。

ACT.3 メビウスの電車

小さいながらも小ぎれいな駅舎は、花園町の表玄関である。忍と一臣、そして弘明の生徒会トリオは、隣の桃園町へ行くために、ホームで電車を待っていた。

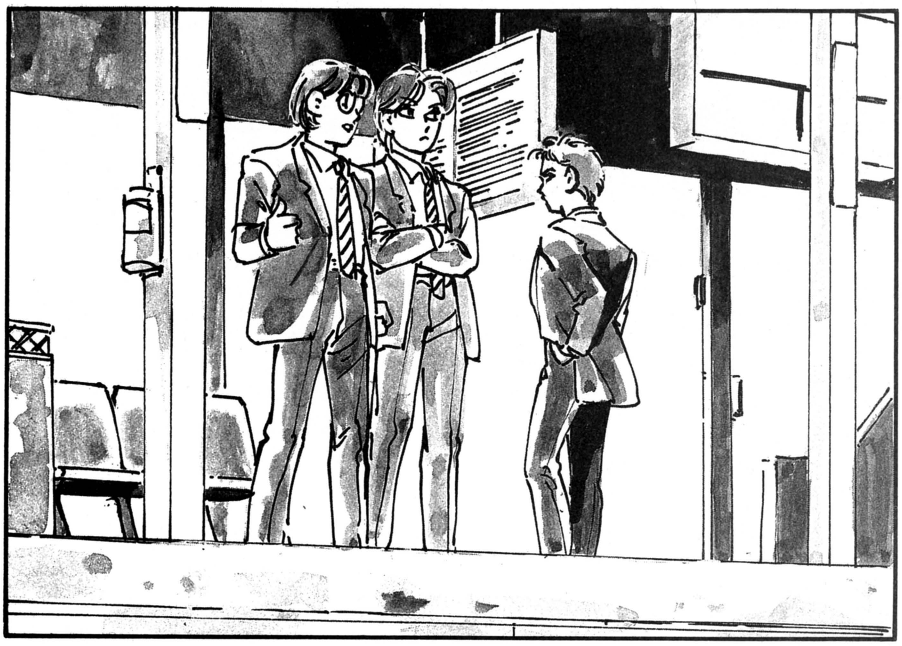
「まったく変なことになっちまったよなあ。このまま元に戻らなかったらどーすんだよ」

足元に這いずっている影を器用によけながら、弘明がうんざりしたように言った。

「さあなァ。桃園が無事ならいいんだが、もしかして花園町と同じ目にあっているとすると、やっかいなことになるな」

「やっかいですむかよ。このままじゃ女の子とデートもできないじゃないか。今度は絶対かすみちゃんか、杏子ちゃんを誘って……」

「あーっ、聞き捨てならない今のセリフ！　ちょっとばっかりカオがいいからって、それが通るほど世の中甘くないぞっ」



何をやってるんだ、こいつらは。もめ始めた2人を無視して一臣はホームをゆっくりと歩き出した。反対側のホームに下りの梅園町行きの電車が到着し、ドアが開いた。

「どーして花園町に帰ってくるんだよっ！　俺が乗ったのは、桃園行きの上り電車じゃないか！」

花高生が駅員に詰め寄っている。普段は目立たない鳴神京一だ。珍しく感情的になっているようだ。天竜登や白銀溪の顔も見える。

いったいどうしたのだろう。一臣が近づいて声をかけようと思った時、桃園行きの上り電車が滑り込んできた。

「おい、一臣。何やってんだよ。行くぞ」

乗り込んだ忍と弘明が呼び掛ける。

「……どうしたんだろうなあ、今の」

動き出した電車の窓からホームを見やり、一臣がつぶやいた。まさか、電車が……？

「どうした、一臣。シリアスな顔して」

忍が一臣に声をかけた。

「ああ、ちょっと気になることがあってな」

「おまえもかすみちゃんが好きなのか？」

「……おまえ、よくこんな状況で明るくしてられるな」

一臣は苦い顔をして忍を見た。忍はニヤッと笑って言い返した。

「どっぷり暗くなって状況が変わるんなら、いくらだって暗くやるぜ」

「……明快だな」

「そーゆうこと。おまえの真面目さは認めるけど、軽くやるのも楽しいぜ」

忍が一臣の肩を、軽く叩いた。

「よお。生徒会長の結城じゃないか」

同じ車両に乗りあわせていた、花園高校の生徒たちが近づいてきた。

「やあ。先輩たちも花園へ？」

「ああ。やっぱりどうなってるか心配だし、応援が頼めないかと思ってな」

3年の剣聖が、緊張した表情で言った。みんなそれぞれ花園町を心配しているのだ。ひょーきん弘明が、持ち前の明るさで言う。

「大丈夫ですよォ。ほら、このトンネルを抜けたらもう桃園の駅はすぐ……」

電車はトンネルを抜けた。夕暮れの光が車内に満ちる、一瞬。ふわりとした感覚が一同を襲った。

「何だ、今のは」

「あ、あれは……！」

弘明が窓の外を指す。線路の先にあるあの駅舎は、もしかして……。

「花園町じゃない！　どうして？　どうして戻ってきちゃったの？」

一緒にいた、3年の村雨小夜が悲鳴を上げた。

一同も呆然として近づいてくる花園駅を眺めている。弘明が忍をゆさぶった。

「おい、忍。これどうなってるんだよ！　おまえ小学校の時、IQ189あったんだろ？　説明してくれよォ」

「関係ないだろーが！」

なるほどな。一臣は納得していた。

この電車はどこにも行かないのだ。——どこにも。

ACT.4 最初の犠牲者

花園商店街の外れ、喫茶「ロザリー」の前で、影を眺めているグループがあった。

「しっかし、見れば見るほど妙なもんだな。生きものとも思えないし……」

テニス部の里見譲がそばに落ちていた針金の先で、つんつんとつついてみる。影は特に反応する様子もなく、相変わらずもぞもぞと動きまわっている。

「立体感もないしな。いくら町の人には見えないっても、何とかしないと目ざわりだぜ」

「おい、あんまり触らない方がいいんじゃないのか？　まだ正体もわかってないんだし」

隣で心配そうに覗き込んでいるのは友人の棚木純也だ。

「別に害になりそうにもないけどな。噛みつきも、ひっかきもしないぜ。殺虫剤でも死なないし。おい、これ生けどりにできないかな」

「……飼うのか？」

「誰がだ。いつまでも道路に座りこんでいるわけにいかないだろ？　これ持ってけりゃ、花高でいろいろ実験できるじゃないか。何でか知らないけど、花高には影がいないからな」

「おい、大丈夫か？　この影、なんだかさっきより少し大きくなったみたいだぞ」

「気のせいだろ。おまえも手伝えよ」

里見と棚木は、影をはさんで捕まえようとした。しかし、２人の手はするりと影を素通りしてしまう。自分の影を自分で踏もうとしている、影踏みのようだ。

「ええい、この影め！　拳法できたえたこの俺が、成敗してくれるわ、そこへ直れっ！」

里見がバシバシと影を蹴る。棚木がおろおろして、里見を後ろから抱きとめた。

「殿、おやめくだされ、殿中でござる」

「あのなあ……うわ、何だ、これは！」

２人の目の前で、いきなり影が立ち上がった。みるみるうちに大きくなると、２人に向かって襲いかかってきた。

「わあああああっ！」

一瞬、弾けるような閃光があたりに走った。里見譲の身体は一瞬にして影に飲み込まれ、棚木の目前で、跡形もなく消え去った。

「うわあああああ！　た、助けてくれえ！」

逃げようとした棚木も、恐怖にその場にへたりこんでしまった。人の倍ほどに膨れた影は、棚木の方にも近づいてきた。

これでおしまいか！　と彼は思った。こんなことならおとなしく、文献を調べるという選択肢にしておくんだった！



——しかし。近寄ってきた影はしばらく考えるように動きを止めた。そしてまた小さくしぼむと、再びずるずると、どこかへ這っていってしまったのである。

「おい、そんなとこで何してんだよ」

棚木が泣きそうな顔で振りむくと、花高の制服を着た学生が、原チャリを引いて立っていた。長く伸ばした髪を後ろで結んでいる。

「幽霊でも見るような顔するなよ。俺、剣道部の一条隼人。モトクロスで山越えして桃園に行こうと思ったんだけどさ、山越えると、もとの花園側に出てんだよな。花高に戻ってまた出直そうと思ってさ」

「た、助かった……」

「おいおいおい、何でそこでぶったおれるんだよ！　ヘンなやつだなー」

ACT.5 再び図書室

「何となくわかってきたぞ。何となくな」

敷きつめられた本の山の中で、高嶺はメタルフレームを指で押し上げる。図書室の検索用コンピュータをいじっていた茶道部の加藤かおるが、データを持って戻ってきた。

「めぼしい本は、もうないみたいですね。どうですか、高嶺先生」

「まだ情報が足りんな。俺が花高にいた頃の方がよっぽど実になる本があったはずだ。旧校舎の地下にぶち込んじまったんだな」

「へえ、高嶺先生ってウチの卒業生だったんですか。よほど愛校心があったんですねえ」

「女子校の採用試験に落ちたんだ」

「……なるほど」

「しかしまあ、手がかりがつかめただけでもよしとするか。みんな、ご苦労だったな」

高嶺が一同を見渡してちょっとほほ笑んだ。

「でも、さっき影のことを、高嶺先生がブラックホールみたいって言ったのはマズかったんじゃないのか？　手を入れて平気なのかって、ＳＦマニアが揚げ足とってたぜ」

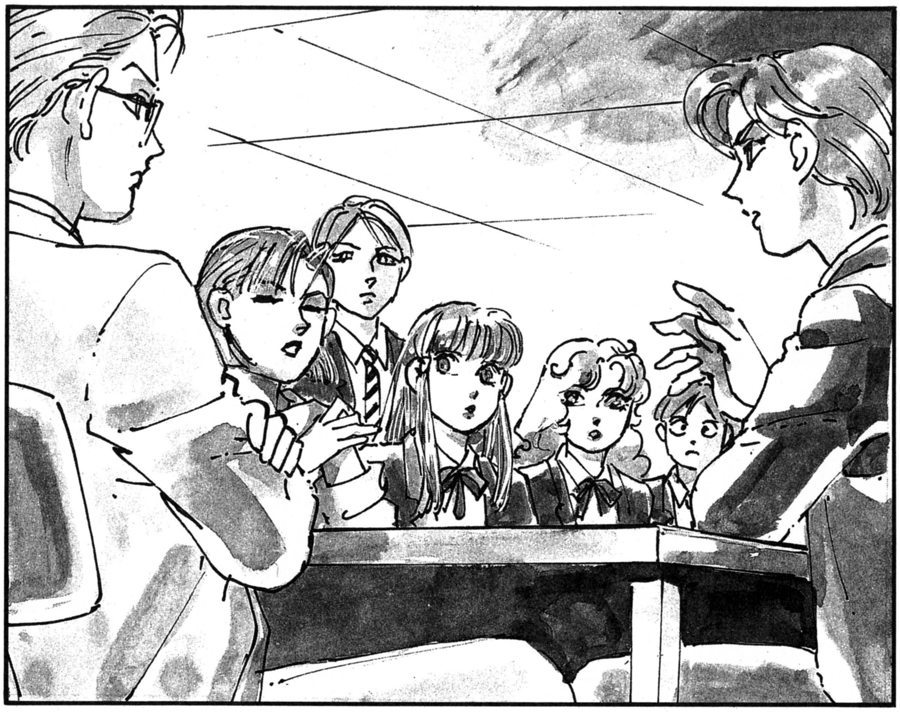
とぼけた表情の神代修次が、クラスメートの曹田純一にそっとささやいた。

「年少者にもわかるたとえを使っただけだ。ああ見えても、気配りの人だからな」

高嶺ファンの曹田がフォローする。

と、その時。図書室のドアが開き、誰かが勢いよく駆け込んできた。途中で本の山につまずき、派手な音をたてて転ぶ。

「ひーん！　もお、やだ！　たか兄ちゃん、



どこにいるの？」

かすみが鼻を押さえながら立ち上がった。

「……おまえ、嫁行く前に鼻がすり減るぞ」

「おーきなお世話よっ。それより大変なの！　とうとう犠牲者が出ちゃったんだから！」

「犠牲者？　何かの間違いじゃないか？」

「ほんとなんだってば！　早く来てよ。忍くんたちも帰ってきたし、加賀美先生も待ってるんだから！」

「加賀美先生？」

玲子の名前を聞いたとたん、高嶺の身体が光速で動いた。あっけにとられる一同の耳に廊下を走っていく高嶺の声が届いた。

「おまえら何やってんだ、早く来いよ！」

……はっきりした性格の高嶺であった。

ACT.6 対策会議

花園高校の会議室では、調査に出かけていた生徒が集まり、それぞれ経験したことを報告しあっていた。黒板に貼られた花園町の地図の前で、忍が高嶺の顔を仰いだ。

「……というわけで、交通手段は絶たれてます。花園町は孤立無援の状態ですね」

「バイクで山越えしようとしてもムリだったんだぜ、イエー。あの山はきっと、呪われているに違いないぜ、オーライ」

音楽部のパンクロッカー、冴木和也も、ギターを鳴らしながら発言した。

「気になるのはくろくろの動きよね。話によると、ずいぶん大きくなってるみたいだし」

かすみの言葉を高嶺が聞きとがめた。

「何だ、そのくろくろってのは」

「影のことよ。かわいいでしょ」

「……ハードボイルド・ワンダーランドか」

「何よ、それ」

「まあまあ、いいじゃないすか高嶺先生。お話し合いを続けましょうよ」

玲子がにっこりと高嶺をなだめた。高嶺の銀ぶちメガネがぶわっとくもった。

「……な、何、あれ？」

「あのひと、顔が熱くなるとメガネがくもるの。へんたいなのよ、へんたい」

杏子の問いにかすみが答えた。まとめ役の忍が、咳ばらいをして本題に戻した。

「その、影なんですが。出現した当初は、ひとつが手のひら１枚分くらいの大きさだったのに、今は、マンホールの蓋くらいにまでなってるんです。まあ、こっちが構わなければ、向こうはそう攻撃してこないようですが」

「手を出さなきゃ食いつかないってもなー。そのうち花園は、まっくろになっちまうぜ」

メガネの弘明が、怖いことを平気で言った。

「最悪の場合はそうなるだろうな。町がひとつ完全に消滅しちまうんだ。住民ごとな」

高嶺がくもったメガネをふきながら言った。生徒たちがいっせいにシーンとなった。

「そう暗くなるなよ。だから対策を考えてるんじゃねーか。おい、影に襲われたやつ」

高嶺が呼び、何名かがそっと手を上げた。

「もう一度確認するぞ。影に襲われた時、目の前で何かが光ったんだな？」

「はい。花火か……電気がショートした時のような、焼き付くような光でした」

まだ恐怖の表情が消えない棚木純也が、高嶺の問いに神妙に答えた。

「なるほど。おい、かすみ。おまえ、ちょっとここへ来い」

「ヘンなこと、しない？」

かすみが疑いの目を高嶺に向けた。

「実の兄が信用できんのか。ここへ立って少し手を伸ばせ。よし、手のひらを合わせて、ゆっくり開く。──そのまま動くなよ」

「な、何？」

高嶺はそのままかすみの後ろに回ると、いきなり耳元で絶叫した。

「ばかかばちんどん屋！　おまえのかーさんでーべーそー!!」

「きゃーん！」

かすみが驚いて悲鳴をあげた。その瞬間、かすみの手から光の束が飛び出し、会議室の窓をぶち破った。

「な、ななな何なの、今のは！」

あせりまくるかすみ。みんなあっけにとられて目をぱちぱちさせている。

「精神統一してみろ。今なら誰でもできるはずだぜ。精神力が強いやつほど、威力の高い光が出る。……次元がゆがみ始めたせいで、人間の精神力が現実のパワーに変じたんだ。昔、同じような事件があったらしいな。そう文献に載ってたぞ」

「じゃ、これで影を退治できるんですね？」

険しかった一臣の顔にようやく明るさが宿った。しかし高嶺は軽く首を振った。

「これはあくまで道具だな。これで影をつぶしても、またどこかで新しく影が生まれる。影のおおもとを絶たんとラチがあかねェ」

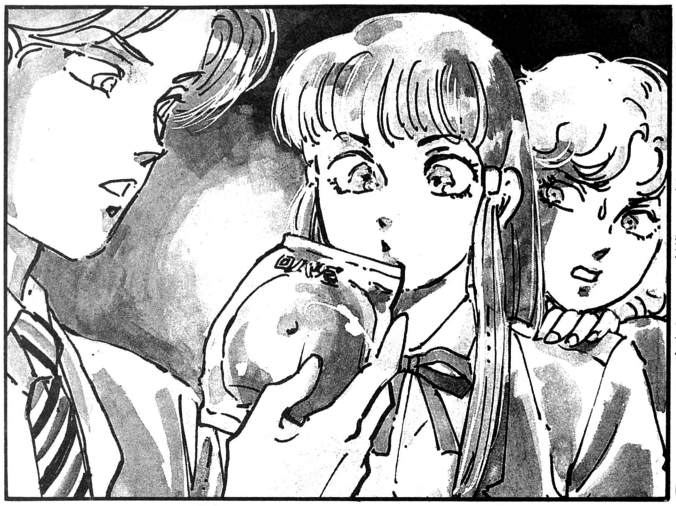
指先をパチパチさせてはしゃいでいる生徒たちを見て高嶺が眉を寄せた。

ACT.7 そして、戦いへ

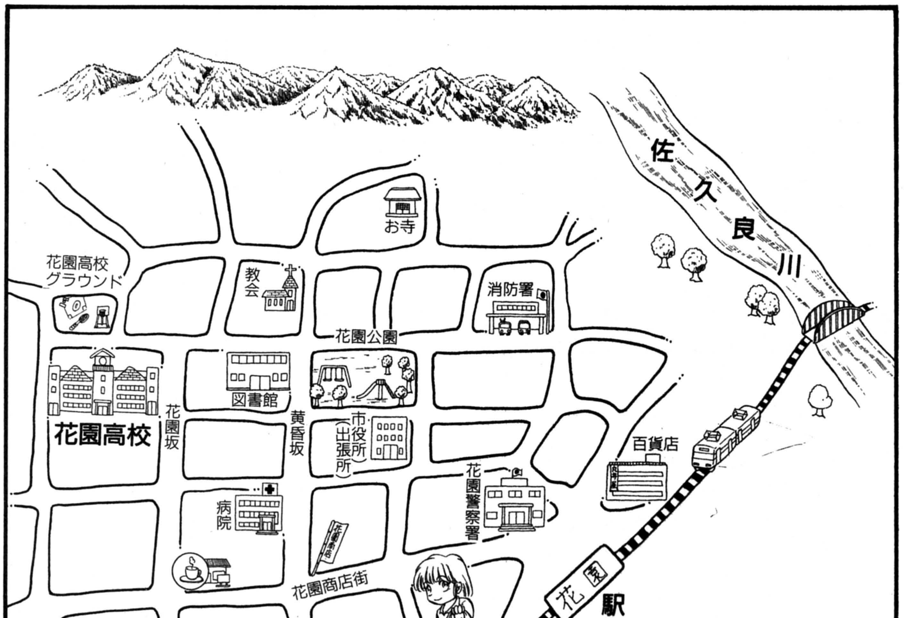
「はーい、炊き出しでーす！」

明るい声とともに、エプロンをした生徒たちが入ってきた。

「あたし、大野千愛でーす。家庭科部からの差し入れです。手作りクッキー、どーぞォ」



メガネのかわいい女の子が言い、部員たちがクッキーを配り始めた。
「俺、アーモンドとココアのね」
「ジンジャーはないの？」
会議室の雰囲気が、一気に明るくなった。
「千愛ちゃんてかわいい！　ねーねー、僕とデートしない？」
すかさず弘明が言い寄っている。
「……わかってんのかね、こいつら」
高嶺がチョコチップを噛りながら言った。
「まーまー。ノリのいいのが花高の特色じゃないですか。先生、コーヒー飲みます？」
忍がポットを抱えてにこっと笑った。
「それにしても、影を撃退する方法が光玉だけじゃなァ。たかが知れてるし……」
「古典教師でしょ、たか兄ちゃん。古文書を調べるのは得意なんじゃないの？」
「だから調べたろーが。おい、星川。さっきわかったことを教えてやれ」
抹茶クッキーを噛っていた科学部の星川英矢が、急に声をかけられてむせかえった。
「ゴホン。えっと、あの影は花園町にとりついてる地霊なんです。まあ、どの町にも、とりつきものがいるんですが、それを封じ込めてた力に異変が起こったらしいんです。だから、地霊を封じ込めた神様に頼っていけば、退治できると思われるんですが」
「そーそー。で、この花園高校の建ってる敷地に、昔、その神様のほこらがあったんだ。だからここだけ無事だったわけ」
「それは、どこの神様なんですか？」
一臣が尋ねる。高嶺は頭を掻いた。
「だからそれを探してんだけどな。旧校舎の地下に古い本がいっぱいあるらしいから、これから調べるわ」
「大丈夫なの？　たか兄ちゃん」
「何だその目は。それに、校内での公私混同はやめなさい。神護寺先生と呼ぶよーに」
「えらそーに、なによ、産休教師」
険悪な雰囲気を察して玲子がにっこりと、
「あらあら、ご兄妹は仲よくなさらないと。もう少し、クッキー召し上がりません？」
バキッ！
玲子が何げなく手をついた時、スチールの机がまっぷたつになった。
「あらあら。不良品かしら」
——沈黙する一同であった。
「先生、お菓子で思いだしたんですけど」
棚木純也が、おずおずと言いだした。
「襲われて助かった生徒が、みんな共通して持ってたものがあるんですよね」
「何だ、そんなものがあるなら早く言えよ。それが影の弱点なんじゃないか？」
「は、はあ。それが……アンパンなんです」
「おまえなあ。あんなもんやってると、頭がパーになるんだぞ！」
「違います。食べるやつですよ」
棚木はカバンからパンを出した。どう見ても、へそひっこみのあん入りパンである。
「影って辛党なんでしょうか？」
玲子がおっとりと高嶺に尋ねる。また一瞬にして、高嶺のメガネがくもった。忍は包装してある上から、慎重にパンを調べてみた。
「このパンの入手経路は？」
「昼に『ロバ屋のパン』で買ったものです。税込み1個80円で、なかなかお買い得です」
「中に、何か含まれているのかもしれないな。家庭科部と科学部に、分析を頼もう。」
かすみの後ろで杏子が震えていた。
「どうしたの？」
「……あたしアンパンだめなの」
きれいな顔が、本当に嫌がっている。高嶺がメガネをふきながら立ち上がった。
「では一時解散。ただし、校外に出る時は注意しろ。精神力低いと思うやつは、特に慎重にな。俺は旧校舎の地下書庫へ行ってくる」
「俺は、花園の神社仏閣をあたってみます。おはらいの手段がわかるかもしれない」
一臣が冷静に言った。弘明はやけに明るく
「じゃ、俺は『ロバ屋のパン』に行って、アンパンのことを聞いてみよっかなー」
「俺は、花高の敷地内を調べてみます」
窓の外に視線を向けて、忍が言った。
「あたしと杏子は、梅園の方を見てくるわ。どうにか行ければいいんだけど」
「……非常時とはいえ、あんまり物を壊すなよ。おまえ、見さかいないから」
高嶺がかすみに、クギを刺した。
「平和な花園町を、取り戻すんだ」



花園町略図

「トワイライト・ハンター!」第1回結果報告

お待たせしました。第1行動結果の発表です。今回ランキングできなくても、これから逆転が可能です。ランキングされた方、安心して気を抜かないようにね。連載終了時のランキング上位者には、ごほうびのプレゼントがあります。がんばってくださいね。

さて。今回の傾向を分析してみましょう。一番多かった組み合わせは「高嶺先生と学校で文献を調べる」でした。これは明らかに体力よりも知力が必要とされる行動ですよね。この組み合わせでランキングされた方は、知力の上に過酷な倍率を勝ちぬく運があったわけです。おめでとうございます。

次に多かったのが「単独で街で影について実地に調査する」です。これは体力があることと、精神力の強さも多少考慮されました。ここも、なかなか過酷な競争倍率でしたね。

一番応募が少なかった組み合わせは「単独で家で普段通りの生活をする」でした。倍率は低かったものの、得点できた人が少なかったのは、体力や知力が普通以上に高すぎると得点できなかったからです。能力の高いキャラは積極的に動くべきだというのがマスター側の判断だったのですが、ちょっといじわるだったかな★

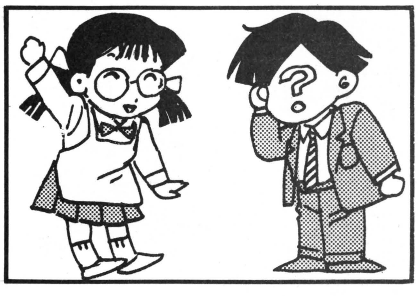
「単独で駅で桃園に行こうとする」つまり、電車で桃園を目指した方も、割に少なかったですね。今回の穴場と言えるでしょう。行動を選択する時、あえて倍率の低そうなところを狙って得点を稼ぐというのもいい手かもしれませんね。

今回「その他」の選択肢が選べる趣味は、「バイク」でした。モトクロスでワイルドに山越えしてる図というのは、なかなかいいなと思ったのですが、結果が不運に終わってしまってごめんなさいでした。

家庭科部大野千愛ちゃんのように、ランキングできなくても、ストーリーに登場しているキャラもいます。これは一種の敗者復活で、全部のハガキの中から平等に選んでいます(おたよりには全部目を通してます)。これからも、どんどん登場させるつもりなので、個性的なキャラを作ってみてください。

ランク入りした方には登録番号がついています。参加ハガキには登録番号を記入して応募してくださいね。ランク入りできなかったキャラも、見えないところでちゃんと生きてますからご心配なく。もちろん、キャラを作りかえて応募してもかまいません。

さあ、今度は何をしてみますか?



第1回分ランキング表

順位	得点	登録番号	参加者氏名	キャラクター名	前回の行動第3選択肢(何をする)	学年	クラブ
1	86	639	アレス	高野　龍太	1	2年	野球部
2	83	563	アドル	藤枝　弥紫	1	2年	剣道部
3	82	276	すまいりー	五十嵐　輝彦	4	1年	科学部
3	82	449	橋本考二	堺　カズマ	1	2年	陸上部
5	80	466	ランボー	ルーク　ソロ	1	2年	陸上部
6	79	764	ＣＤ-ゴブりん	如月　刃	3	3年	剣道部
7	77	457	趙雲子龍	服部　半蔵	1	2年	陸上部
8	75	867	アドル・クリス	不流　俊幸	4	3年	野球部
8	75	746	Ｂ・Ｂ	八雲　晶	2	3年	科学部
10	70	577	さんご	真田　秀人	4	2年	テニス部
10	70	780	長谷川潤	白銀　渓	3	3年	剣道部
12	69	748	Ｋ・Ｋ	相田　未央	2	3年	科学部
13	68	691	にっかつ俳優科	木島　卓也	4	3年	音楽部
14	62	467	パトレーゼ	林　武松	1	2年	陸上部
15	59	443	幻夢帝II	影渡　龍崎	1	2年	陸上部
16	55	552	ビーチボーイ	刈谷　進	2	2年	科学部
17	54	561	のっち	鳴神　京一	3	2年	剣道部
18	52	740	炎のＧＡＭＥＲ	阪本　茂	2	3年	科学部
19	48	478	中野　稔	長島　稔	3	2年	音楽部
20	46	536	ミュリャリャのQ	風谷　育美	2	2年	科学部
21	45	751	堀江敏博	伊集院裕一郎	2	3年	科学部
22	43	734	アルファルファ	久住　マサト	2	3年	科学部
23	41	744	堀内正幸	村雨　小夜	3	3年	科学部
24	37	548	九頭龍	星川　英矢	2	2年	科学部
25	30	534	赤城　司	堀池　史郎	2	2年	科学部
25	30	788	Ｐｏｏｈ！	剣　聖	3	3年	剣道部
27	28	638	北山世ちゃん	北山　世子	1	2年	野球部
27	28	771	正義の味方	前原　茂	3	3年	剣道部
29	27	770	いかすらいむ	久遠　猛	3	3年	剣道部
29	27	684	水樹　蛍	水樹　桂	2	3年	囲碁将棋部
31	22	563	ルピア	岸田　良	1	2年	剣道部
32	19	652	大谷拓也	風間　光	1	2年	野球部
33	16	558	滑川弘之	安井　友和	1	2年	剣道部
34	9	528	成原あきら	中山　洋一	2	2年	科学部
35	6	740	ナチュ	天竜　登	3	3年	科学部
36	5	446	毛ガニ	三神　卓	4	2年	陸上部
37	3	755	鳥羽隆敏	鳥羽　隆敏	2	3年	科学部
37	3	746	池谷昌紀	村　三吉	2	3年	科学部
39	1	639	フクチャン	清水　雅人	4	2年	野球部
39	1	638	中島修樹	孫　悟空	1	2年	野球部

参加のしかた



えっと、せりかです。

第2回めの「黄昏狩人」、いかがだったでしょうか。早くも賛否両論分かれているようですが、楽しんでいただけました？　初参加の方も歓迎しますので、どんどん応募してくださいね。

前回から参加のみなさんは、キャラクター作りにかなり頭を悩ませたようですね。「難しい！」とか「わからない！」という声もありましたが、これがこのメイルRPGの醍醐味だとあきらめて、キャラ作りに挑戦してみてください。

ではキャラクターメイキングの方法です。キャラクター設定に必要なのは、名前・学年・クラブ・趣味・性格の5つです。

キャラクターの名前は、6字以内で好きなものをつけてかまいません。舞台が現代日本なので、それにふさわしい名前をつけてくださいね。留学生という設定にしたい人は、日本人名以外のものをつけてかまいませんが、6字に収めなくてはならないので、ちょっとつらいところです。工夫してみてください。

あと、高校の出席簿にのってたら、絶対おかしいっ！　という名前はやめましょうよ（桃太郎伝子なんて、とてもいるとは思えない……)。自分で感情移入できて、凝りすぎないカッコイイ名前にしましょう。アニメやマンガの主人公の名前そのまんまも、避けた方が美しい。

具体的なキャラのイメージができたら、クラブと趣味を選びましょう。クラブと趣味にはそれぞれ能力値、および専門的な知識や技術が設定されています。それによってキャラの能力が決定されます。

能力値は知力・体力・精神力の3つです。この選択肢が、キャラの運命を左右するカギになるのです。ここが無記入だと、自動的に「帰宅部」「無趣味」の扱いになります。あまり有利ではないので、やりたいクラブがなくてもどれかで代用してみてください。人生において、妥協というのも必要です。

知力が高いと、文献を調べたり、謎を推理したりする時に有利です。体力値が高いと、実際に距離を移動したり、突発的な事故を回避するのに役立ちます。そしてストーリーを読めばわかるとおり、今回からは影に対抗する精神力も重要になってきますので、よく考えてみてくださいね。

体力値が高そうなのは、クラブでは野球や陸上、趣味では拳法あたりですね。知力が高いクラブは何でしょう。趣味では読書あたりでしょうか。でも、精神力の高さは一見ではわかりませんね。精神力が高いのはどれか、各自で推理してみてください。あんまり一般論に縛られないように。

そして、自分は肉体派でいくか、知性派にするか。両方をそこそこ兼ね備えたキャラにするか。具体的にイメージしたら、そのキャラクターにふさわしい行動をとらせなければなりません。「結果発表」のページでも書いたように、能力が高ければ何をさせてもアタるわけではありません。能力が高すぎてハズれることもあるのです。行動の選択は、そのキャラらしさで選んでください。

肉体派は肉体派らしい行動を。知性派は知性派らしい行動を。肉体派は文献調べには向かないだろうし、知性派は街を駆け回るには力不足ですね。そしてまた、平凡なキャラクターでなければアタらない選択肢もあるのです。どんなに能力の低いキャラでも、行動さえアタれば高得点が狙えます。

「性格」は、本文登場時の話し方とか態度の参考になります。血液型や星座も、好きに決めてください。暗証番号は、自分のキャラを他人に使われないようにするためのもの。アルファベットの1文字を選んでください。忘れないようにしっかりメモしておいてね。

あとは必要事項を参加ハガキに書き込んでポストに入れるだけ。あせって記入もれや間違いのないように。

さあ、キャラができたら行動です。



メイルRPG『トワイライト・ハンター!』参加ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

学年	クラブ	趣味	性格	行動①	行動②	行動③	血液型	暗証番号
3	4	1	1	1	1	1	O	B

キャラクターの名まえ（漢字もOK）　橋本司　（男・女）

キャラクターの星座　いて　座

◎学　年：1年・2年・3年（学年の数字を記入）
◎クラブ：1.囲碁将棋部　2.音楽部　3.科学部　4.家庭科部　5.茶道部　6.剣道部　7.卓球部　8.テニス部 9.野球部 10.陸上部
◎趣　味：1.アイドル　2.オカルト　3.音楽鑑賞　4.株式投資　5.拳法　6.水泳　7.読書　8.バイク　9.パソコン　10.料理
◎性　格：1.積極的&論理的　2.積極的&感情的　3.消極的&論理的　4.消極的&感情的
◎行動の選択肢や、その他の項目については69ページの記事を参照してください。

氏　名	織原一貴	ペンネーム	なし
住　所	〒888　梅園市白銀台 1－18		
性　別	男	職　業（学校名）	県立梅園高校
年齢・学年	17歳・高2年		

数ある行動から1つを選択

さて、今回も行動の出発点は、花園高校。あなたのキャラは対策会議に顔を出していました。そして高嶺先生たちのやりとりを、すべてそばで聞いていたのです。

高嶺先生は文献調べ。一臣くんは花園の神社仏閣へ。弘明くんはパン屋さん捜し。忍くんは校内探索。かすみちゃんたちは梅園へ。影についての情報や、かすみちゃんたちのとる行動の情報をもとに、自分はどうするか考えてみてください。

行動の選択肢

誰と	どこで	何をする
❶単独で	❶街で	❶影と戦闘する
❷高嶺先生と	❷神社仏閣で	❷地道に調査する
❸忍くんと	❸学校で	❸文献を調べる
❹一臣くんと	❹旧校舎で	❹梅園に行こうとする
❺弘明くんと	❺その他	❺クラブ活動にいそしむ
❻かすみちゃんたちと		❻アンパンを買いに行く

行動は３つの選択肢を組み合わせ、１つの文章にして決定します。「誰と」「どこで」「何をする」か。選択肢が少ないという声もありましたので、今回は多くしてみました。

「単独で」というのは、基本的に個人行動です。１人でどこかに行ったり、何かを調べたい時に使います（ただし、行った先でやはり同じ行動をとっていた人物と一緒になるかもしれません）。

「高嶺先生と」など「○○と」という選択肢を選んでも、能力値でふるいにかけられるため、必ずしも一緒に行動できないことがあります（山のような一団が、街中を移動していたら不気味でしょ？）。

次に場所です。「街」は移動途中を表します。すなわち「アンパンを買いに行く」なら「街」を選ばなければ学校から出られませんし、「梅園に行こうとする」も同じです。

「その他」は前回と同じように、移動の手段として特定の「趣味」を持っている人だけが選べる項目です。その「趣味」を持っていない人がこれを選んでも、ハズしてしまうので、推理に自信のない人はやめておいた方がいいでしょう。

「クラブ活動にいそしむ」は、影の調査にあまり興味のない人が、いつも通りに平和に生活しているという状況です。科学部や家庭科部ならアンパンの分析をしているかもしれませんし、ほかのクラブでも、活動していると何かが発見できるかもしれません。

「かすみちゃんたちと」「文献を調べ」たり、「高嶺先生と」「梅園に行こう」としてもムリなのはわかりますよね。

自分のキャラクターの特性をよく考えて、一番そのキャラらしい行動をとらせてあげてくださいね。それぞれの選択肢には、行動がアタる能力値の範囲というものがあります。能力値の高いキャラには、能力値の高さが必要とされる行動を。能力値の低いキャラには、能力値が低くてすむ行動を。

このゲームの最大の特徴は「キャラクターに見合った行動をとらせた方が勝ち！」ということなのです。気に入ったキャラを作ったら、それを活躍させてあげたいと思うのが親心でしょ？

気になる今後の展開ですが「黄昏狩人」は全５回完結。そのうち行動できるのは、今回を含めてあと３回です。残りが少ないけど、がんばってね。

締め切りは12月14日（必着）。余裕をもって送ってね。締め切りが早くてつらいという声もありますが、世の中すべて、締め切りというのはつらいものです。

熱意あるご参加、期待してます♡

おたより 1・11・30 ホームルーム

ご機嫌よう。担当の潮見茉莉です。「黄昏狩人」にたくさんのご参加ありがとうございました。せりか姫ともどもハガキの山に埋もれ、感涙にむせびました。では、おたよりを紹介します。

●ここは何を書けばいいのですか。
（横浜市・宮本文武）

☆自分のキャラの紹介、感想、おたより、イラスト、質問など、なんでもいいんです。殺伐とした仕事中は、おたよりコーナーを読むのだけが楽しみです。だから、よろしくね。

●今回初めて参加させていただきます。若干年をくっていますが、若い人に負けないように、点数を稼ぎたいと思いますので、よろしくお願いします。（岐阜県・大中隆幸）

☆と、言いつつせかり姫や私より若いというのはヒンシュクものですね。参加者層は、小学生からおとーさん、おかーさんまで、感動的に広いのが自慢です。でも20代以上の年長組さんは、なかなかおたよりを書いてくれないのが悲しい。年長組さん、がんばって。

●花園高校に通っている生徒は、全部で何人ぐらいですか？（横浜市・マーズ）

☆メイルRPGに参加している、読者全部が花園高校の生徒です。花園高校って何千人もいるマンモス校だったんですね。

●11月号の本文ではかすみちゃんたちは学校に残るとあるのに、説明部分では駅の周辺を調べると書いてありますが、どっちが正しいのでしょうか。とりあえず僕は本文の方を信じて書きましたけど……。（富山県・EDY）

☆……ほんとだ。P.61の「かすみちゃん」は「忍くん」の間違いですね。印刷のときに誤植になってしまったようです。混乱させてしまって、ごめんなさいでした。

☆あと３回、気合いを入れてがんばります。受験生のみなさんも、がんばってね♡

おたよりカムカム いくいくパラダイス



わ〜いわ〜い！ お正月だぁ〜。おしょうさんが2人で、おしょうが2なんちゃって。力が抜けるようなギャグの1つも出ちゃうのが、お正月のいいとこだよな。「いくパラ」も脱力ギャグ満載で、今月も迫ってみちゃうもんね!!



イボンヌ木村のコピー天国

みんな、ますますバカに磨きがかかってきたぞ！

このページのタイトルは「おたよりカムカム、いくいくパラダイス」である。だが木村は「おたよりムカムカ、つくづくバカざんす」に変えたほーがイイと思う。さあ、今月もムカムカさせて！

今月のバカウケ

『オーダイン』

「越後屋、そちもそうとう悪よのう」「なにをおっしゃいます、オーダイン官様」

東京都保谷市　宝槻　敦

3000MAC

ウケた、ウケた。ビート剛が大喜びした作品である。おい宝槻、17歳といえばもう高2じゃないか。こんなバカやってないで勉強しろよ。勉強。木村やビート剛はキミの将来に責任がないから、ただ爆笑して「宝槻っておいしーヤツ！」とかいってるけどさ、親や先生が読んだら泣くぞ、ホントに。でも一生、そのバカバカしさで生き抜いてほしい気もするけどね。とゆーワケで、無責任に3000MAC進呈するぞ。



『改造町人シュビビンマン』

攻撃しても守備ビーム

鳥取県八頭郡　岸田美洋

今月のザブトン

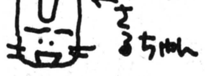
2500MAC

「おっウマイねぇ。ザブトン5枚やっとくれ」と、思わず三遊亭円楽ふうに感心しちまった作品だ。ただし岸田、電話は「でんは」じゃなくて「でんわ」と書くのだぞ。ちゃんと学校行ってんのかぁ？　といいたいところだが、じつは木村はキミを責められない。なぜなら木村は、大学まで出たクセに、ちゃんと九九をいえないのだ。こないだ「七四・四十八」などといってウォルフに笑われた。く、くやし〜！

れんさいまんが
ゴーゴー天国！

前回までのあらすじ

＊イカさまバンド天国のイカさまなやつらにダマされたさるちゃん!!



今月のもらい泣き

2000MAC

『アウトライブ』

会うとドライブ

東京都多摩市　原田健太

「『アウトライブ』の疾走感が忘れられず、友だちに会うとドライブに誘ってしまう」と、ハガキにコピーの解釈が書いてあった。彼女じゃなくて友だちとゆーのが泣かせる。原田、不幸な青春を送ってんだな…。

今月のバカヤロ

1500MAC

『武田信玄』

武田信玄の立てたチン毛

大阪府堺市　YAWARA!

バッカモ〜ン!　オメーみたいなヤツがいるから、このコーナーがイロモノ扱いされちゃうんだよ。だいたい信玄がアソコの毛を立ててどーすんだ。やりたきゃオメーひとりで勝手に立ててろ。ついでに写真送れ。



今月の「描いた方が勝ち」

こんなコンプレーはいらな〜〜い!!

今月の槍玉は、群馬県のダックボーイ、オメーだ。「イースといいつづけるとスイーになる」だあ?　んなこといったら「コブラ」だって「ブラコ」になるぞ。ほんとにヘンなヤツだなっ!

『ドラゴンスピリット』

ゲロで卵を割る男

千葉県流山市　インテヒコ

今月のお下劣

1000MAC

キ、キタネェ〜!　チン毛といいゲロといい、お下劣ネタが多いなあ。シモネタで笑いをとるのはサイテーだぞ(それはオメーだ、木村)!　うーむ、なんとかしなくては……。

今月のまとめ

ところで、ハガキに「今月の○○」などと書いてくるヒトがいるが、べつに書かなくていいのだよ。なぜならアレは、木村がキミたちに与える称号みたいなモノだからなのさ、フフフン。だから、いただいたヒトは、ありがたく思うよーに。たとえそれがカワウソやオカマでもなっ。

おんな。　原律子え書



そぼくな疑問

ライバルはラジオの子ども相談室。キミの疑問にズバリお答えしましょう!!

Q ソフトウェアを作る会社をソフトハウスと呼びますが、なぜハードウェアを作る会社は"ハードハウス"と呼ばないんですか?(東京都・山根アキオ)

A "ソフトハウス"を英語に訳すと、「軟らかい家」。象が踏めばつぶれそうな感じですね。これは、たいていのソフトハウスが貧乏であることがたとえられています。でもハードウェアを作る会社はお金持ち。だからそんな言葉はないわけ。300MAC。

Q 日本でいちばん最初に立ちションをしたのは、いったい誰なんでしょう?　編集部のみなさん、教えてください。ボクはこのことを考えると、夜も眠れません。(愛媛県・昭和と平成)

A よく公園などで、天使が局部を出してオシッコしている置き物を見かけますね。実は立ちションは昔から日本にあった風習ではなく、ピストルなどと一緒に西洋から伝来したのです。ということは、答えはフランシスコ・ザビエルです。300MAC。



㊗新ウラ辞苑

コレを読めば、キング・オブ・ことわざになれる!! わけねぇよ



猫にこんばんは　意味／どんな人(動物)にもあいさつを忘れずに、ということ。

嵐の前のさどおけさ　意味／世の中、何が起こるかわからないこと。(埼玉県／ぞぶちゃん)

「嵐の前の――」が気に入っちゃったぜ！「猫に――」のほうも、ほのぼの路線でいいやね。2作で800MACをあげるぞオ。

貧乏肥満なし　意味／貧乏人は食う物が少ないので、太った奴はいないこと。(岐阜県／鈴木誠)

世の中きびしいからねぇ。やっぱ貧乏な人を見たら、温かい言葉をかけてあげよう。300MAC。

豚2心中　意味／豚が2ヒキ死ぬこと。(群馬県／ドナルドダック者)

豚もおだてりゃ木に登るし、心中もしちゃうワケだ。300MACを贈ろう！

えびで足をつる　意味／えびを食べたうまさに、足をつってしまうこと……うれしい気持ちを表す。

身から出たワサビ　意味／すしのさし身からワサビがハミ出てるときのこと……泣きたい気持ちを表す。(茨城県／いだてん)

〝うれしい気持ち〟〝泣きたい気持ち〟と気持ちまで解説してくれたところがよい。2作で800MAC。

雀の涙　意味／麻雀で負けた人(の顔)のこと。(東京都／石井宏和)

悔し泣きのフンイ気が出てるよな。で、300MACだ。

目を白青させる　意味／外人がびっくりしてる様子。(熊本県／炬燵猫)

目の色は青だけじゃないから類語がいろいろできるよね。キミにも300MACを贈呈する！

花より単語　意味／受験生のせっぱつまった気持ちを表す言葉。(愛知県／山口寛憲)

そろそろ受験シーズンってやつだな、と思いつつ300MAC。

大喜利エンジン

ザブトンの替わりにMACをやるぞ

『ドラえもん』とかけて、将棋の台ととく。してその心は、どちらも足が短いでしょー。

『ダブルダンジョン』とかけて、消費税ととく。してその心は、どちらも行方がナゾでしょー。

(福岡県／マニョマニョ)

おぬし、タダ者ではないな、やるではないかっ！　というわけで2作で800MACをしんぜようぞ。

『ファイヤープロレス』のタイガーの隠し技・ジャーマンスープレックスとかけて、インドととく。その心は華麗(カレー)だ。　(秋田県／ブッチャー命)

インドといえば、カレーという、その単細胞的なところがいいぞ。300MACを恵んでやるぜ！

『究極タイガー』とかけて、契約切れ間近の外人野球選手ととく。その心は打つしかない。　(石川県／PC変人)

PC変人くんもテクニシャンだね。400MACをあげよう。

『ドラクエ』(PCエンジンじゃなくてゴメン)の王様とかけて、ブルーザー・ブロディととく。その心は、〝死んでしまうとは、なにごとじゃ〟。

(東京都／E・D・S)

「ブロディファンの方、ごめんなさいっ!!　オレもブロディ大好きだったんだよう!!　今でも好きさっ!!」と付け足しがあったので、ブロディファンは怒らないよーに。300MAC。

CDロムとかけて、ジャイアント馬場ととく。その心はあまりに高くて手が届かない。　(宮城県／JOJO)

馬場さんはデカイからな。300MAC。

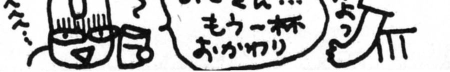
今月は一段とスペースがワイド化された当コーナー、楽しんでくれたかな？来月号は1ページ分ぐらいのワイドさで迫る予定だから、ヨロシクな!!



「いくパラ」は93ページにつづく！



バンドマンになるゆめも破れ
読者もにがお絵をかいてくれない
さるちゃんは 北酒場ですっかりやさぐれていました…



1990年１月１日発行（毎月１回１日発行）第２巻第１号通巻13号　平成元年７月７日第三種郵便物認可

イースI・II

㊊攻略本Vol.3



イースI.ダームの塔／完結編!!

勝PCエンジン 1月号とじ込みふろく

『イースI』最大の難関、ダームの塔!

ミネアの街の占い師、サラの言葉に導かれて6冊の『イースの本』を探す旅へと出たアドル・クリスティン。アドルは神殿、廃坑といった難所をなんとか切り抜け、ついにダームの塔へやってきた。地上25階建てという、この塔にはどんな危険が待ち受けているのだろうか……。SILVER SHIELD、SILVER ARMOR、そしてSILVER SWORDという銀の3点セットを身につけたアドルは、万全の体勢でダームの塔に挑む！



CONTENTS

イラスト／渡辺天留子

ダームの塔 地下1階〜地上3階のおさらい

残る3冊の「イースの本」を求めて、ダームの塔へ…

神殿、サラの家、そして廃坑で、それぞれ「イースの本」を1冊ずつ手に入れたアドル。全部で6冊あるって話だから、まだ3冊あるはずだ。そこであらためて、行けるところはくまなく探したけれど、残りの「イースの本」は結局見つからずじまい。そんなおり、ゼピック村のジェバから重要な情報を聞くことができた。それは、残りの3冊がダームの塔にあるっていうこと。かくしてアドルの冒険は、舞台をダームの塔へとうつすことになったのだ。



⬆今ではフィーナも住んでいるジェバの家。盗賊の頭であるゴーバンは、実はジェバの息子だったのだ。



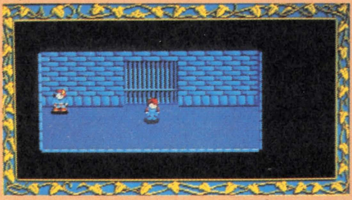
⬆ダームの塔への入口は、盗賊のアジトの裏にあったのだ。一方通行だから、アイテムの買い忘れには注意しよう。

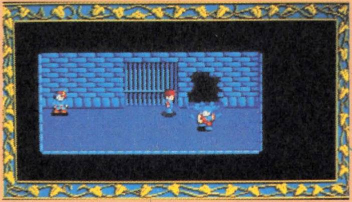
ワナにはまって地下牢へ落ちる!!

6階のあやしげな像が置かれている部屋に入ろうとすると、画面がフラッシュして気絶させられてしまう。そして気がつくとそこは地下牢の中。そう、地下1階にあった牢屋にいるのだ。持ち物を調べると、身に付けていたはずの銀の3点セットがなくなっていた！ せっかく苦労してそろえたのに……。

銀の3点セットを取り戻すまでは、ミネアの街で売っていた装備で頑張るしかないから、ダームの塔に入る前にTALWARL、REFLEX、LARGESHIELDは全部そろえておこう。

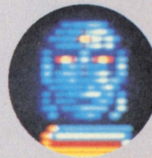
牢の中には情報をくれるルタ・ジェンマという味方もいるけれど、助けは意外なところから現れるぞ。

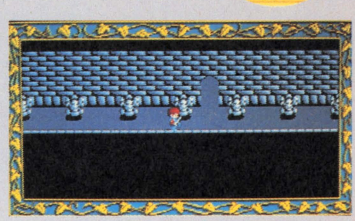

⬆気がつくと、牢屋の中に。そこには先に捕まっていたルタ・ジェンマがいた。


⬆壁をぶち破ってドギが助けにきてくれた！ それにしても、なんて力の強い男なんだろう。

秘密のトビラ

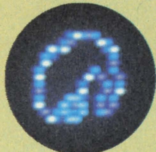
ルタ・ジェンマからの情報によると石像の並んでいる廊下の壁の中に、老人が消えていったそうだ。もしやと思って「マスクオブアイズ」を使ってみたら、秘密のトビラが出てきたぞ。

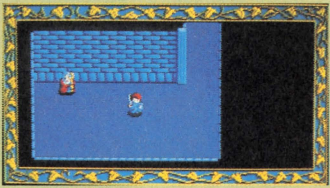



⬆マスクをつけて、秘密のトビラを発見したところ。敵の姿が消えちゃうから注意しよう。

ラーバからの贈り物

秘密のトビラの中にいたのはラーバという老人。彼にドギからあずかった「偶像」を渡してあげると、「ブルーネックレス」というアイテムをもらうことができるのだ。

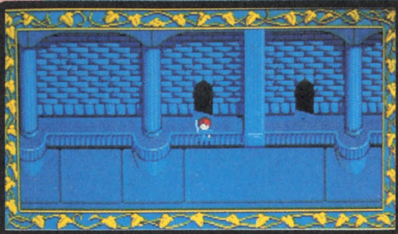



⬆ラーバからもらえる「ブルーネックレス」は、邪悪な力から身を守ってくれるんだ。

このページで紹介したイベントは、ダームの塔全体からみれば、ほんの一部にしかすぎない。25階もある塔だけに、これからもいろんなワナがしかけられているのは確実なのだ。でも、なんとしても残る3冊の「イースの本」を手に入れなければ……。

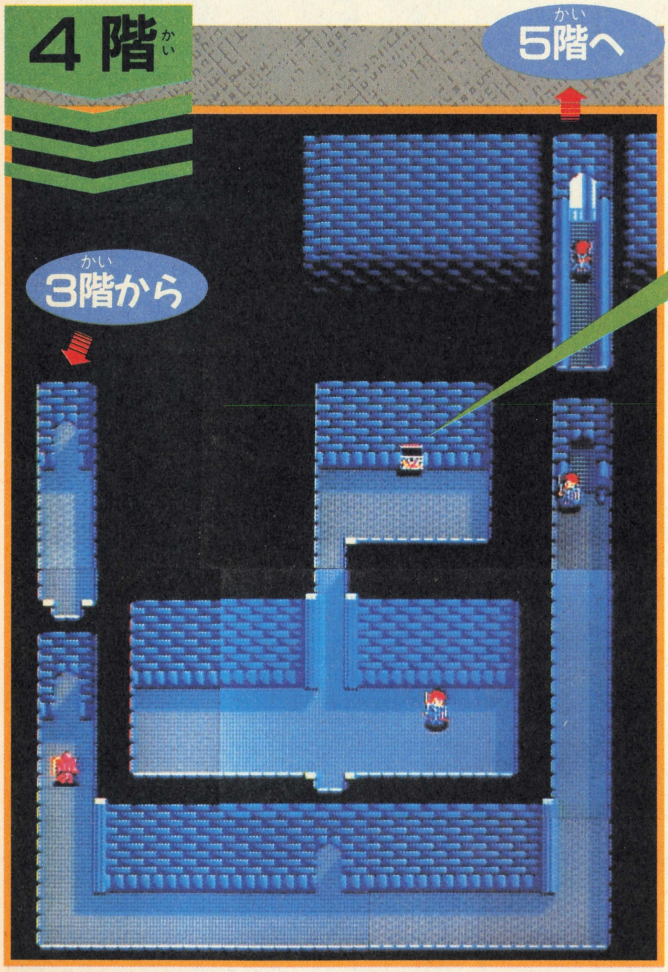
さあ、行くぞ！

12月1日より、「イース」のビデオデモが全国のオモチャ屋さんを中心に行われることになったよ！ 次のページからお店のリストを紹介するから、近所のお店にぜひ見にいこう！



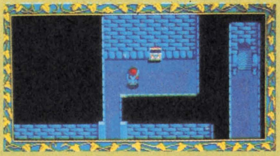
ダームの塔・4階〜6階

ここでの重要なポイントはただひとつ。6階Bの入口にあるトラップだけ。4階や6階Aにある宝箱はからっぽなので無視しちゃっていいぞ。



からっぽの宝箱

いかにも何かありそうな4階の奥まったところにある部屋。そこにチラッと宝箱が見えちゃうと、やっぱり何かが入っていると思うよね？ だけど、残念なことにこの宝箱はからっぽなのだ。もともと何が入っていたのかはわからないけれど（もしかしたら「ブルーネックレス」があったのかも！）、アドルには直接関係がないから、無視しちゃっていいぞ。

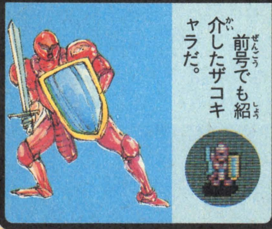


⬆せっかく来たのに、宝箱はからっぽ。とんだ回り道になっちゃった。



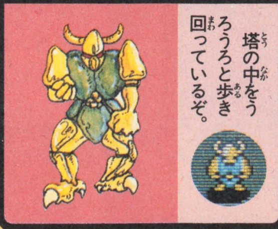
モンスター小図鑑 その1

ジェストーナ

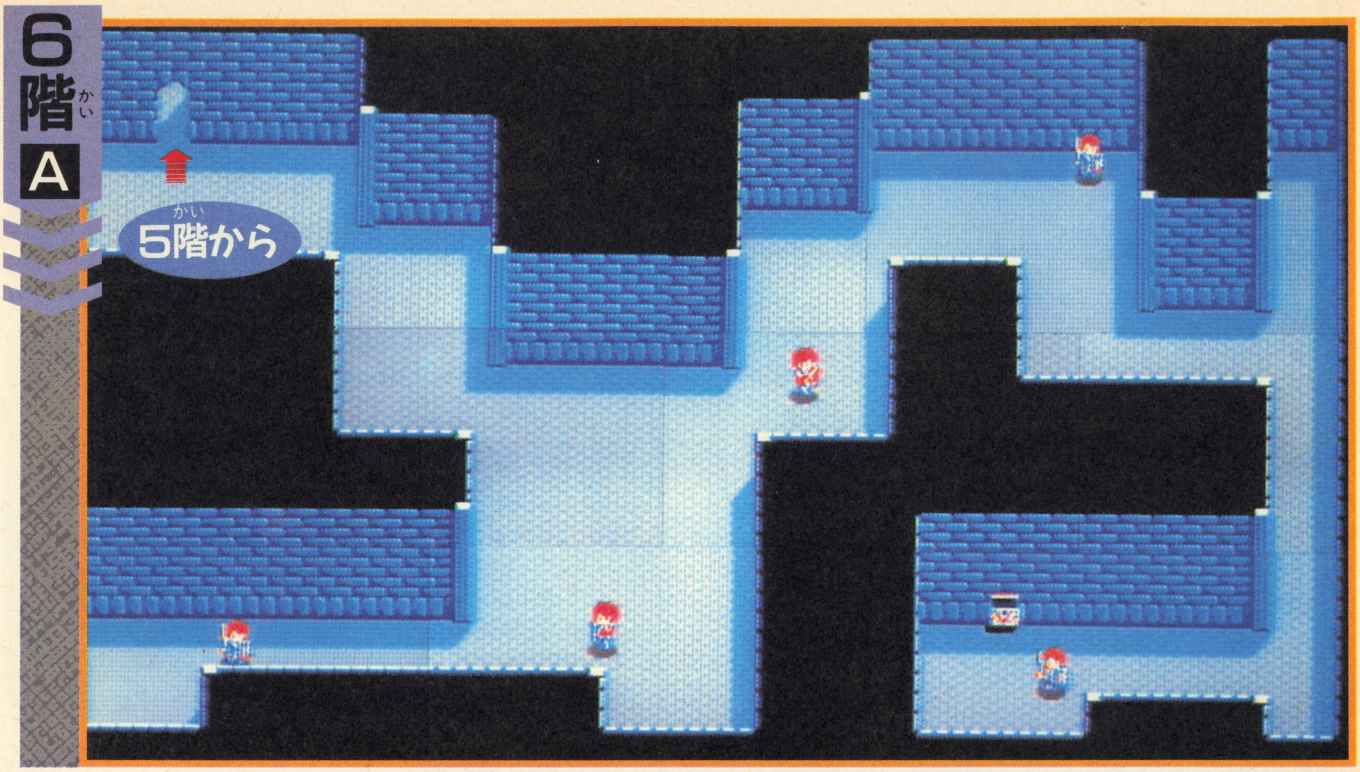


前号でも紹介したザコキャラだ。

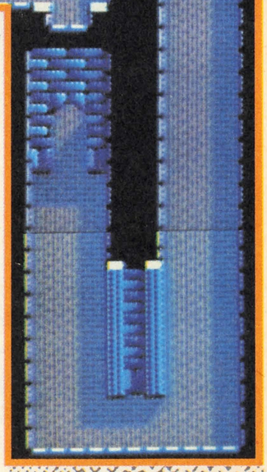
アキューメイト



塔の中をうろうろと歩き回っているぞ。





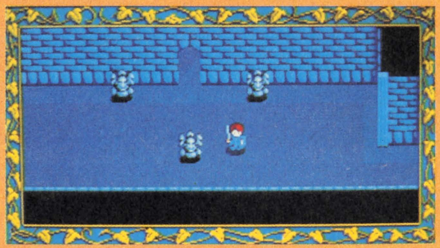


ブルーネックレスでトラップ突破！

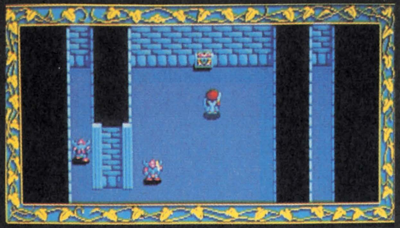
初めてここを通ろうとしたときは、いきなり画面がフラッシュして気絶させられちゃったけれど、今度はもう大丈夫。ちゃんと、邪悪な力に対抗するためのアイテムをもらったからね！　でも、いくら「ブルーネックレス」を持っていても、装備しないと効果はないので、もらったらすぐに装備しておこう。

もしも装備しないままここを通ったら、またまた地下牢へと逆戻り。でも、やさしいドギは何度でも助けてくれるから安心してね！





⬆ダームの塔最初の難関だったこの場所も「ブルーネックレス」のおかげで、なんとか抜けることができた。あとは、7階めざして進むだけ。ちなみに3つある石像は動いたりしないので、安心して通っていいぞ。



ダームの塔・7階〜8階

7階にはSILVER　SWORDの入っている宝箱がある。また、8階ではカマキリのようなボスキャラ・ピクティモスとの対決が待っているぞ！



シルバーソード奪還!!

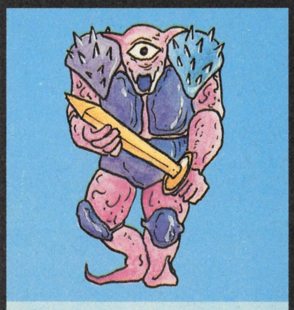
6階のトラップに引っかかったときに失ったSILVER　SWORDはこんなところに隠されていた。この部屋の前にある通路にはゾマックが待ち伏せしているので油断しないように！



⬆今まで、心もとない装備だったけど、これで攻撃力に関しては安心だね。

モンスター小図鑑 その2

ジノイド





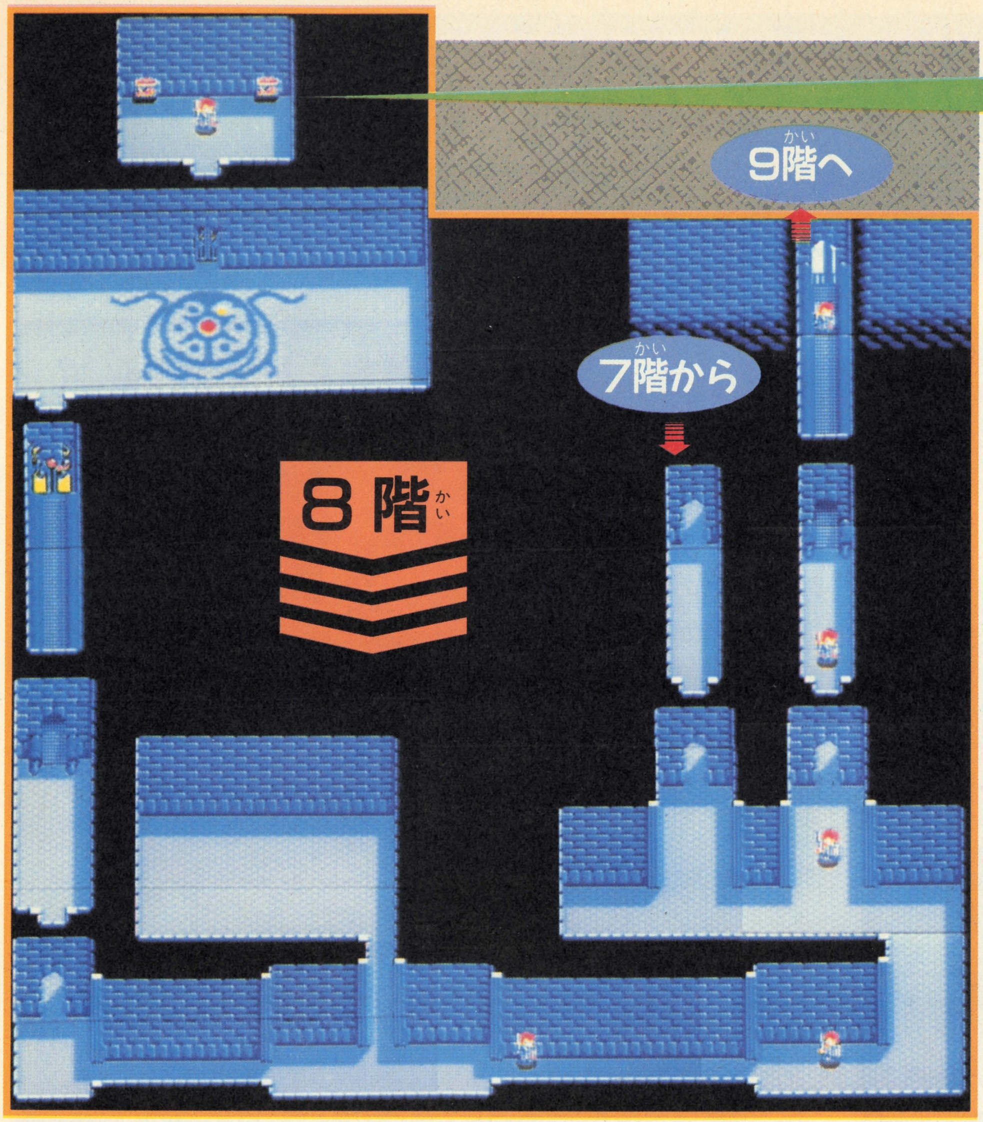
2本のツノのようなヨロイが印象的なモンスター。装備を整えて戦いたいね。

ドギとの再会…

牢屋に入れられてしまったとき、壁を壊して助けにきてくれた盗賊ドギ。盗賊仲間が心配していたけれど、元気にがんばっているようだ。ここでは彼と再会することができる。しかも、ダームの塔の奥へと入るために必要なアイテムのことを教えてくれる。アドルの持っている「クリスタル」にそっくりな「ロッド」がそのアイテムで、塔のどこかに隠されているんだって！



⬅心強い味方のドギ。この情報はジェバ・トバから聞いたんだって。

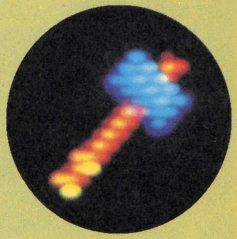


宝箱の中身

ピクティモスを倒すと、奥の部屋へ入れるようになる。ここにはふたつ宝箱があって、4冊めの「イースの本」と「ハンマー」が手に入るぞ。
「ハンマー」は、みんなも想像していると思うけれど、あるものを壊すのに使われるアイテムだ。実際に使うのはまだ先（11階）だけれど、アドルがかなり苦しめられるトラップを打ち破るために必要だから、忘れずに取っておこう。



メサの章

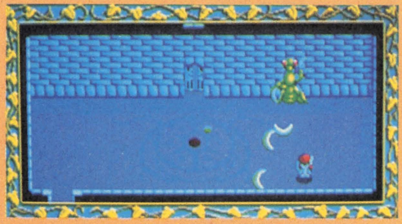


ハンマー

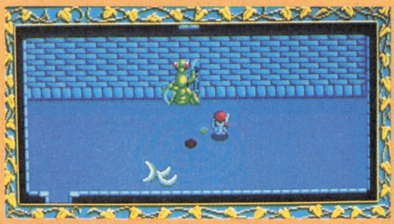
ボスキャラ・ピクティモスとの対決だ！



ダームの塔で真っ先に対決するボスキャラがこのピクティモス。カマキリのオバケみたいなヤツで、左右に動きながらブーメランのような鎌を投げつけてくるのだ。慣れないうちは鎌の動きに翻弄されちゃうかもしれないけれど、よ〜く見れば活路を見いだせるはず。鎌は多くても3つまでしか投げてこないから、うまく誘導してスキを作り、その間に本体を攻撃するのだ。



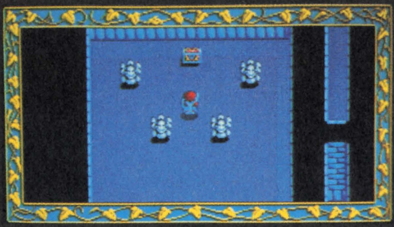
⬆ピクティモスは鎌を投げてくるけれど、バラバラに投げさせては、こちらが不利になるばかりだ。



⬆そこで、3つの鎌を一度に投げさせ、自分も大きく回りこんで、うまく誘導してやろう。



⬆あとは、スキのできた本体を攻撃するだけ。慣れれば、ほとんどダメージを受けずに倒せるぞ。



ダームの塔・9階〜12階

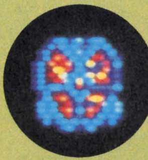
11階には、体力を奪う不思議な曲が流れている通路がある。ここをクリアするには、曲を作りだしている回廊にある1本の柱を壊す必要があるのだ。

9階 A



シルバーシールド発見! ところが…!

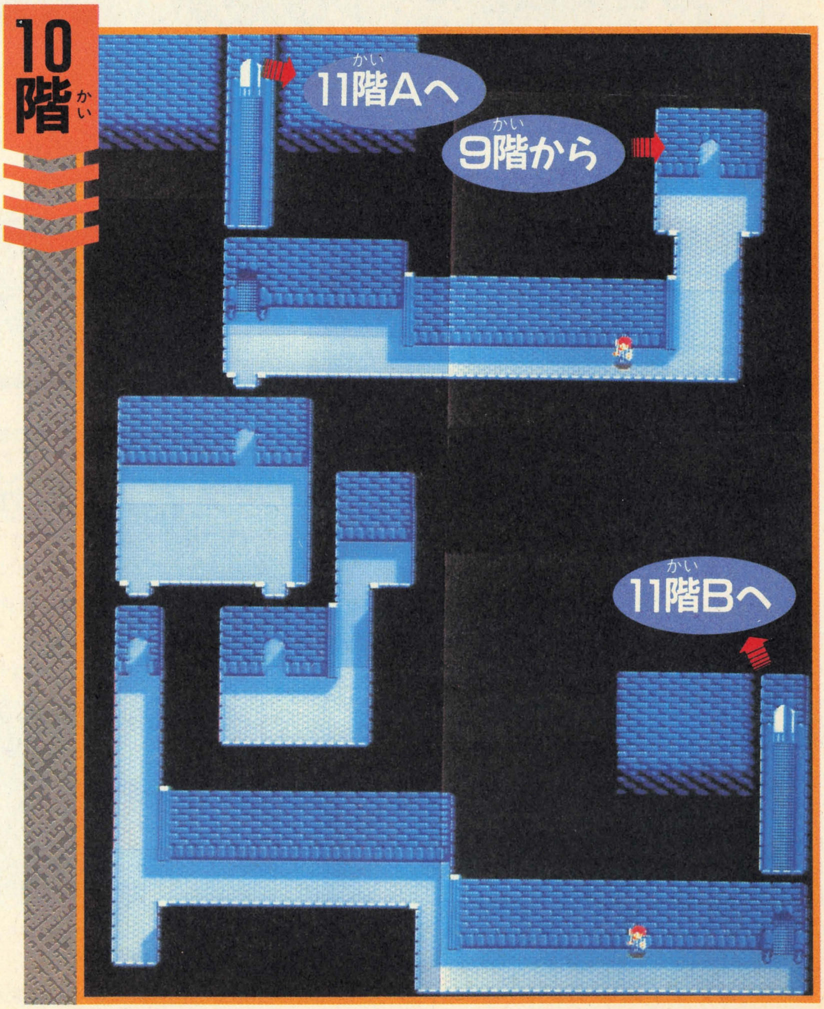
失われた銀の3点セットのうち、2番めに見つかるのは盾。9階Aにある部屋の宝箱に入っているのだ。宝箱のまわりにあるのはただの石像に見えるけれど、実はモンスター。宝箱を開けたとたんに襲いかかってくるので注意しよう。



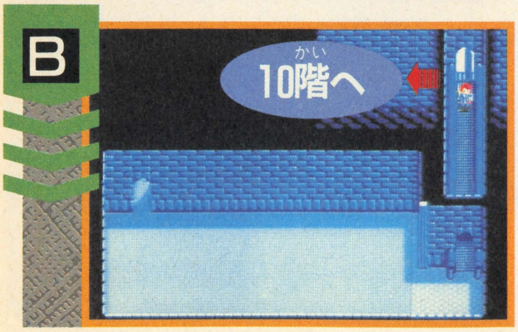


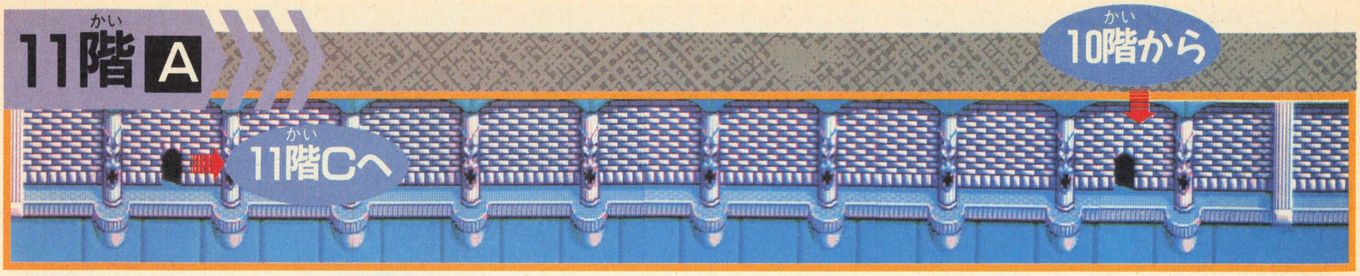
⬆敵がいきなり襲ってくるから、盾を手に入れたらすぐに装備しよう。

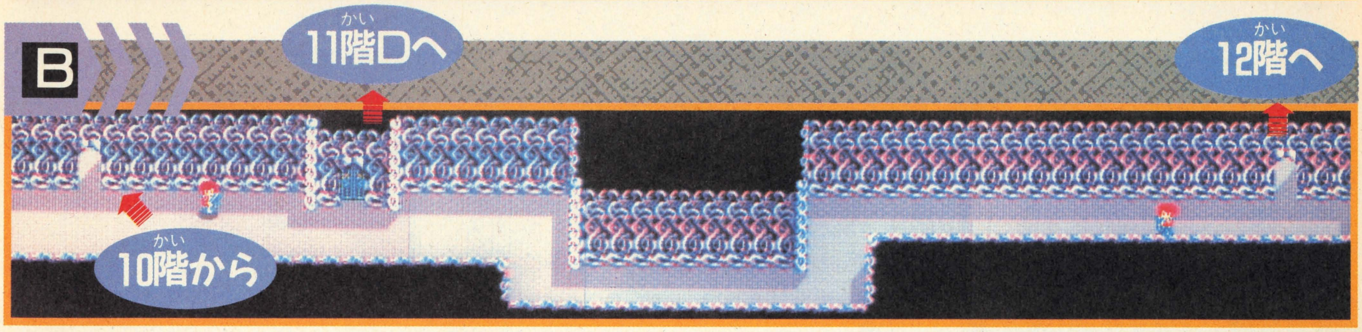
10階

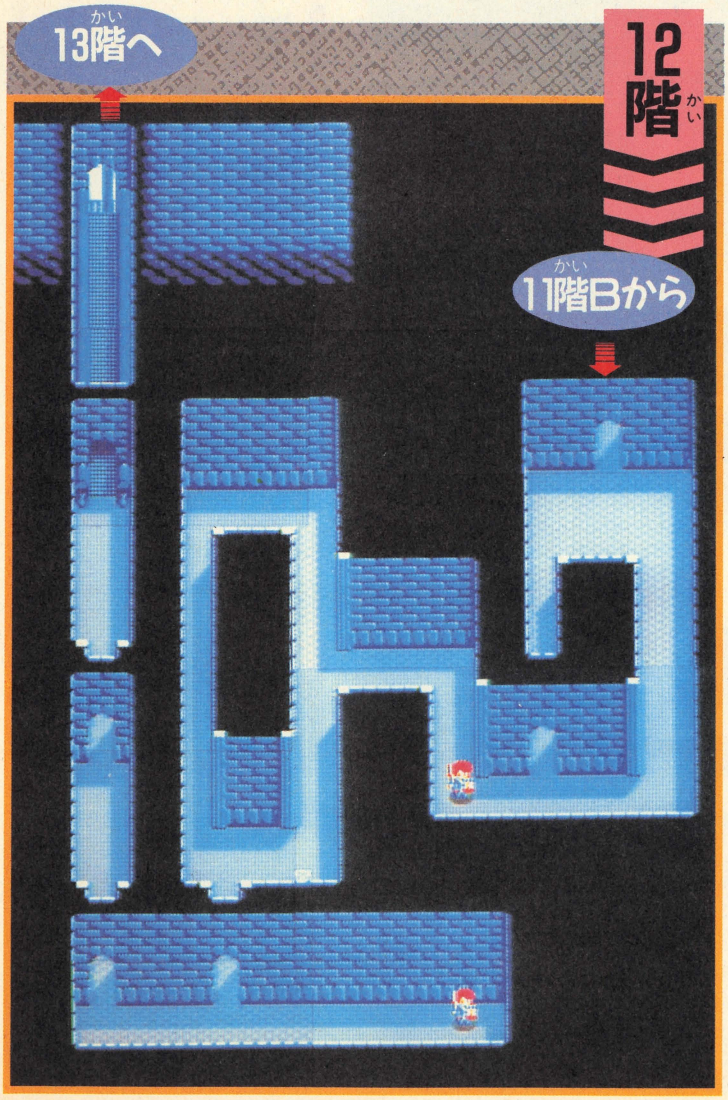


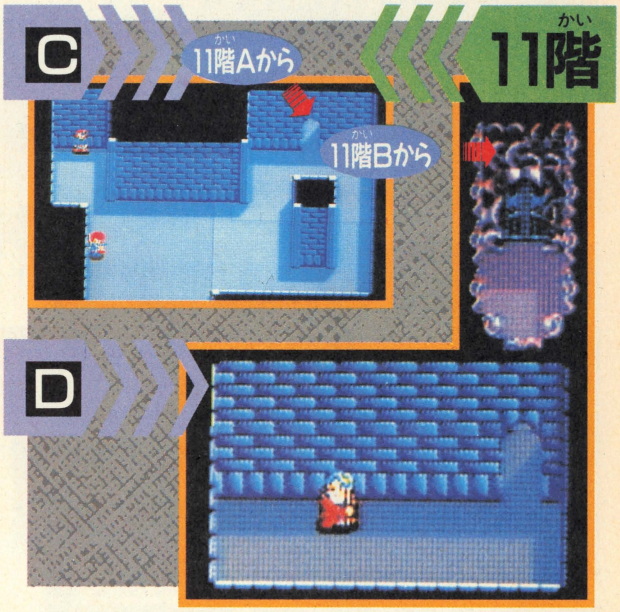
B



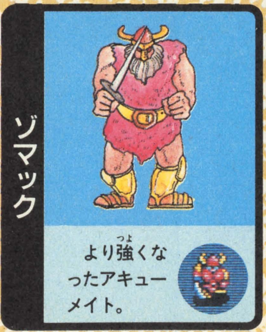








モンスター小図鑑 その3



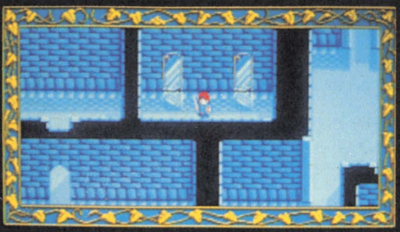
ゾマック

より強くなったアキューメイト。



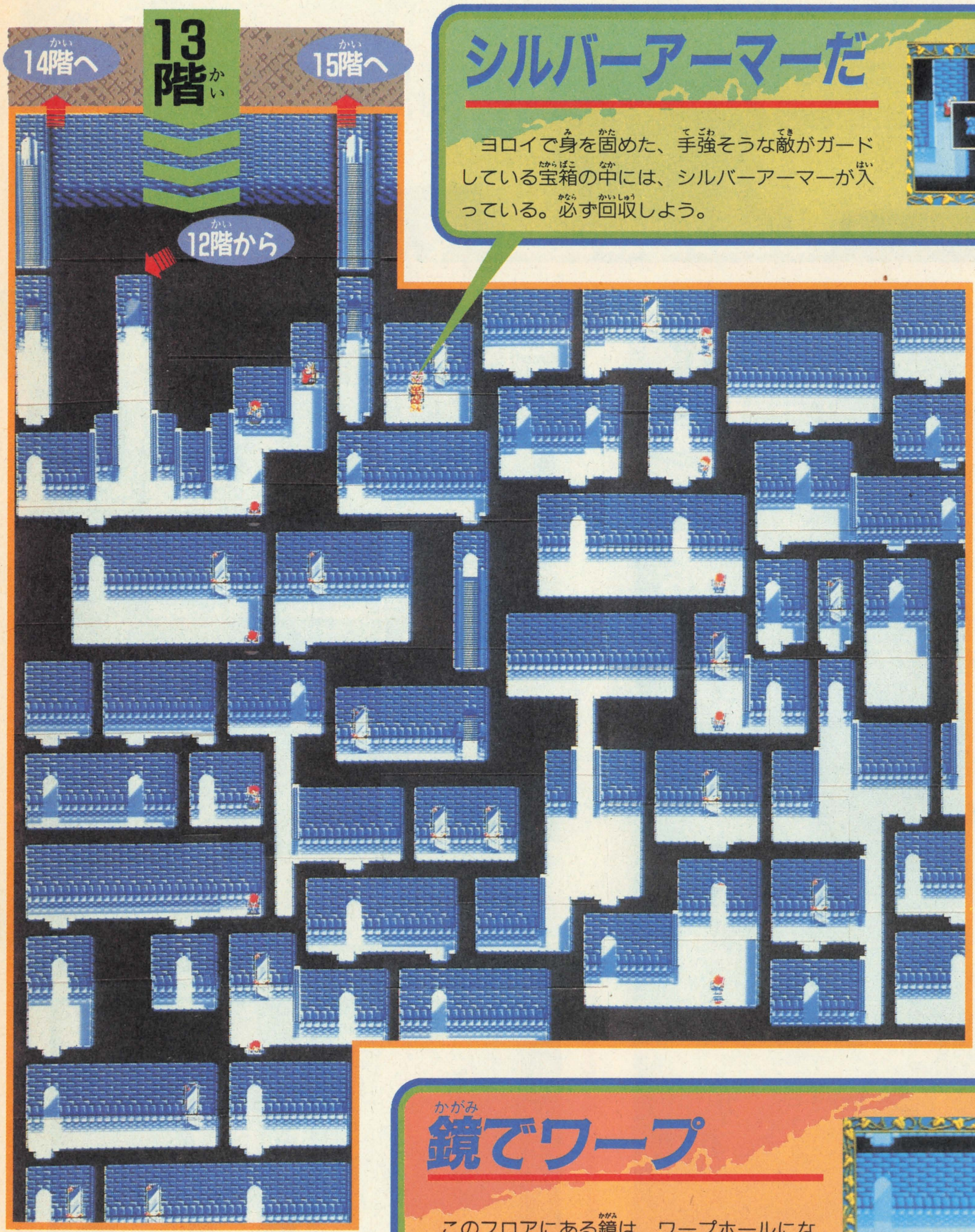
ノーマス

石像に化けることもあるモンスターだ。



ダームの塔・13階〜15階

このフロアの床はピッカピカの鏡張りで、自分の姿や敵の姿が床に写ってしまう。しかも、背丈ほどもある姿見がたくさんある。神秘的なフロアだ。



シルバーアーマーだ

ヨロイで身を固めた、手強そうな敵がガードしている宝箱の中には、シルバーアーマーが入っている。必ず回収しよう。



⬅これで銀の3点セットは、すべて取り戻したことになる。

モンスター小図鑑 その4

ヴィルバン



ニョロニョロして気味が悪い。

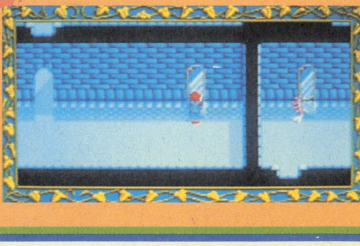
ワイルワーラー



黄金のヨロイを着た狂剣士。

鏡でワープ

このフロアにある鏡は、ワープホールになっていて、鏡に触れると別の場所に移動する。ただし、ロッドがないとワープできないぞ。



⬅鏡の中に入るようにすると、他の場所へワープする。ただし、ロッドが必要。



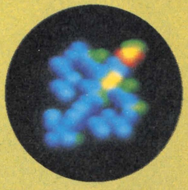
宝箱の中身

ボスキャラ・コンスクラードの部屋の奥にある宝箱には、「イースの本」の「ジェンマの章」と、「ロッド」が入っている。ロッドは、13階の鏡の間でワープするために必要なアイテムで、これがないと先に進むことができない。また、「ジェンマの章」は、ルタ・ジェンマと何か関わりがあるのではないだろうか……？

ジェンマの章



ロッド

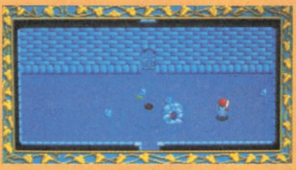


ボスキャラ・コンスクラードと対決！

ダームの塔に登場する第2のボスキャラは、巨大な岩石のモンスター、コンスクラード。グルグル回転しながら、岩をあたり一面にまき散らすやっかいな相手だ。コイツを倒すには、岩に気をつけながら接近し、コンスクラードの周囲をグルグル回転しながら（回転方向はコンスクラードに合わせる）、かするように攻撃すればいい。こうすれば、それほどダメージを受けずに倒せるはずだ。バーッと岩をまき散らす迫力に圧倒されて、接近するのをためらっていたら、いつまでたっても倒せない。少々のダメージは当然と思ってぶつかっていこう！



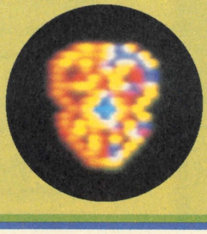
⬆すばやく接近して、岩をよけるように回転移動しながら攻撃すればＯＫ。

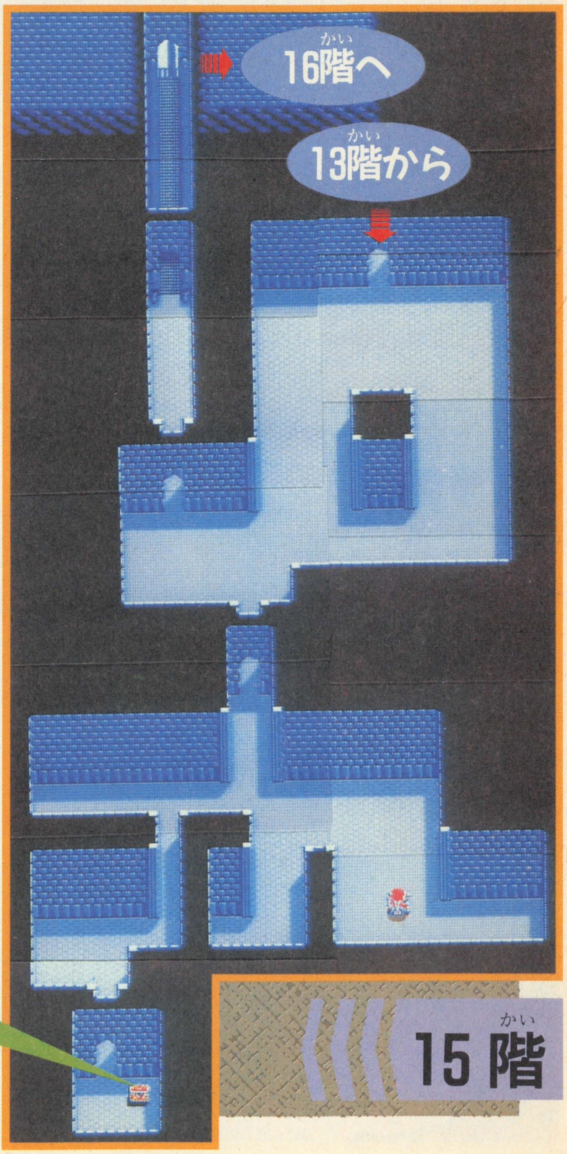


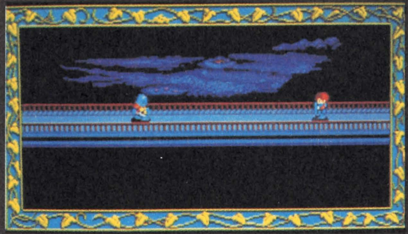
⬆ぐずぐずしていると、次つぎに吐き出される岩のエジキになるぞ！

バトルシールド発見！

15階の奥にある宝箱の中には「バトルシールド」が入っている。この盾は、シルバーシールドよりも防御力が高い。見つけたらすぐに装備しよう。



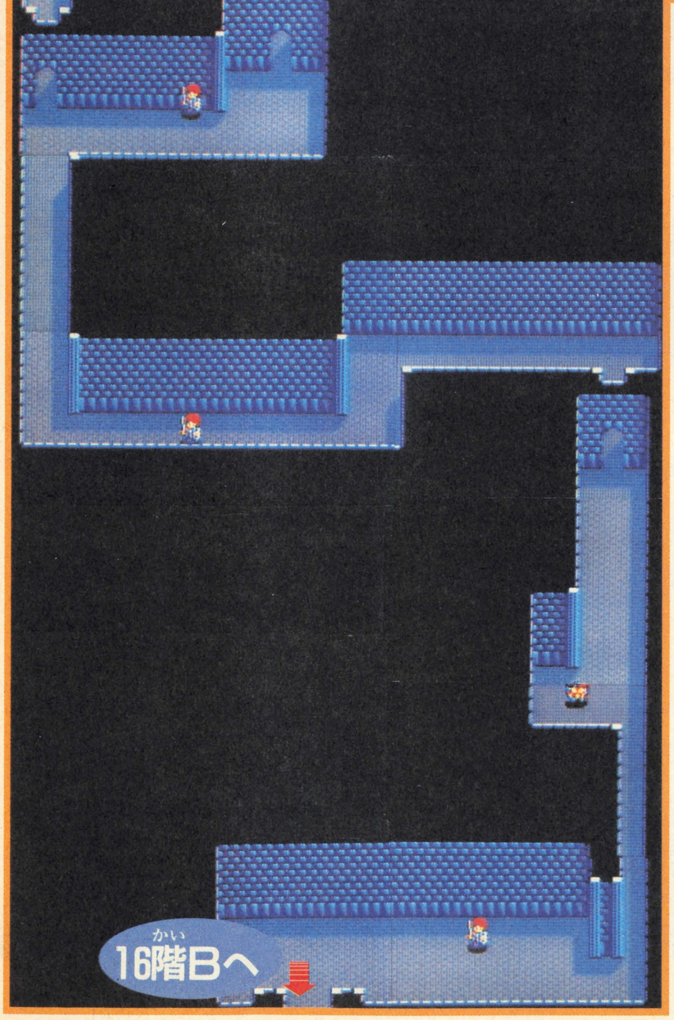




ダームの塔・16階〜17階

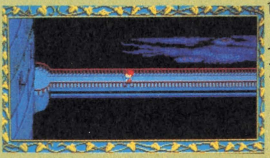
ダームの塔の16階と、渡り廊下でつながっている「ラドの塔」。ラーバの話によれば、そこには女の子が捕らえられているらしい。急げ、アドル！





ラドの塔をめざせ！

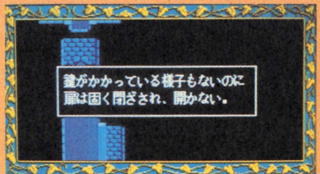
「ラドの塔」は、16階の渡り廊下の先にある。ここに寄らないと、あとで困ったことになるぞ！



⬅ラドの塔につながる渡り廊下。外の景色も見える。

邪悪な者しか入れない部屋

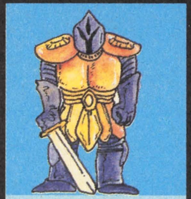
ラドの塔の奥にある部屋は、邪悪の証を身につけている者しか入れない。邪悪の証とはいったい何か、持ち物を調べてみればすぐにわかるはず。それを身につけてドアに触れれば……。



⬆この扉は、邪悪の証を持っていないと開かない。邪悪の証とは…？

モンスター小図鑑 その5

アイルボーグ



「ラドの塔」に行こうとする者を攻撃する番人のような敵。



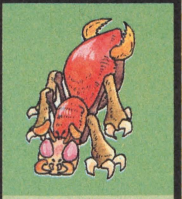
モルフェス



「ラドの塔」の中にいる。動きがすばやく、ゾロゾロ出現する。

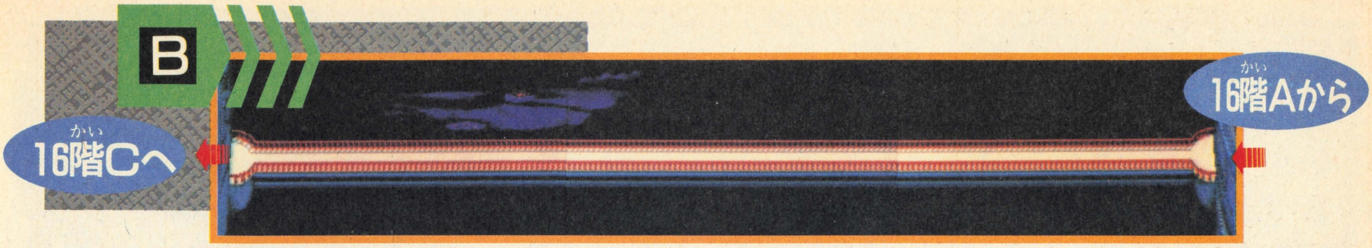


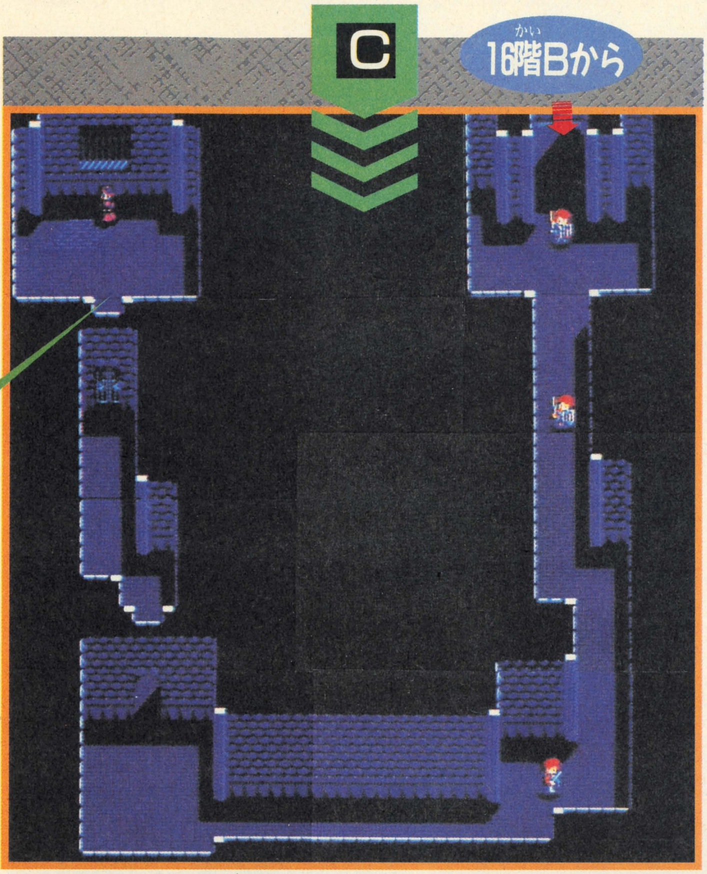
ケルマレル

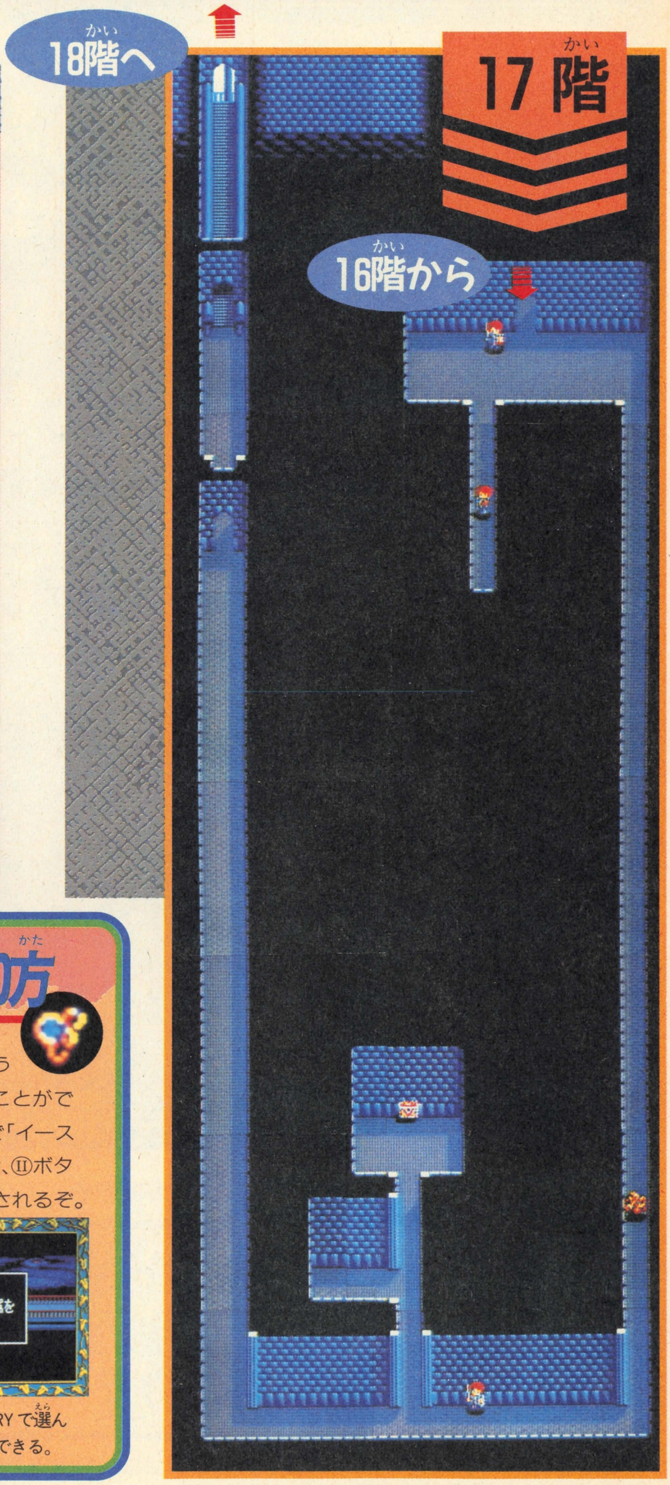


サソリが変化したモンスター。動きがとても速い。









レアの言葉を忘れるな!

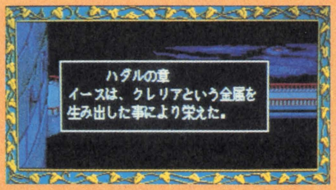
レアを救出すると、とても重要な話を聞くことができる。その内容を決して忘れないようにしよう。



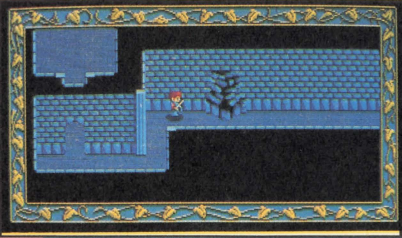
⬆レアの言葉のなかには、最後の敵に関する重要な情報が隠されているのだ。

メガネの使い方

レアからメガネをもらうと、「イースの本」を読むことができる。INVENTORYで「イースの本」にカーソルを合わせ、Ⅱボタンを押せば、内容が表示されるぞ。



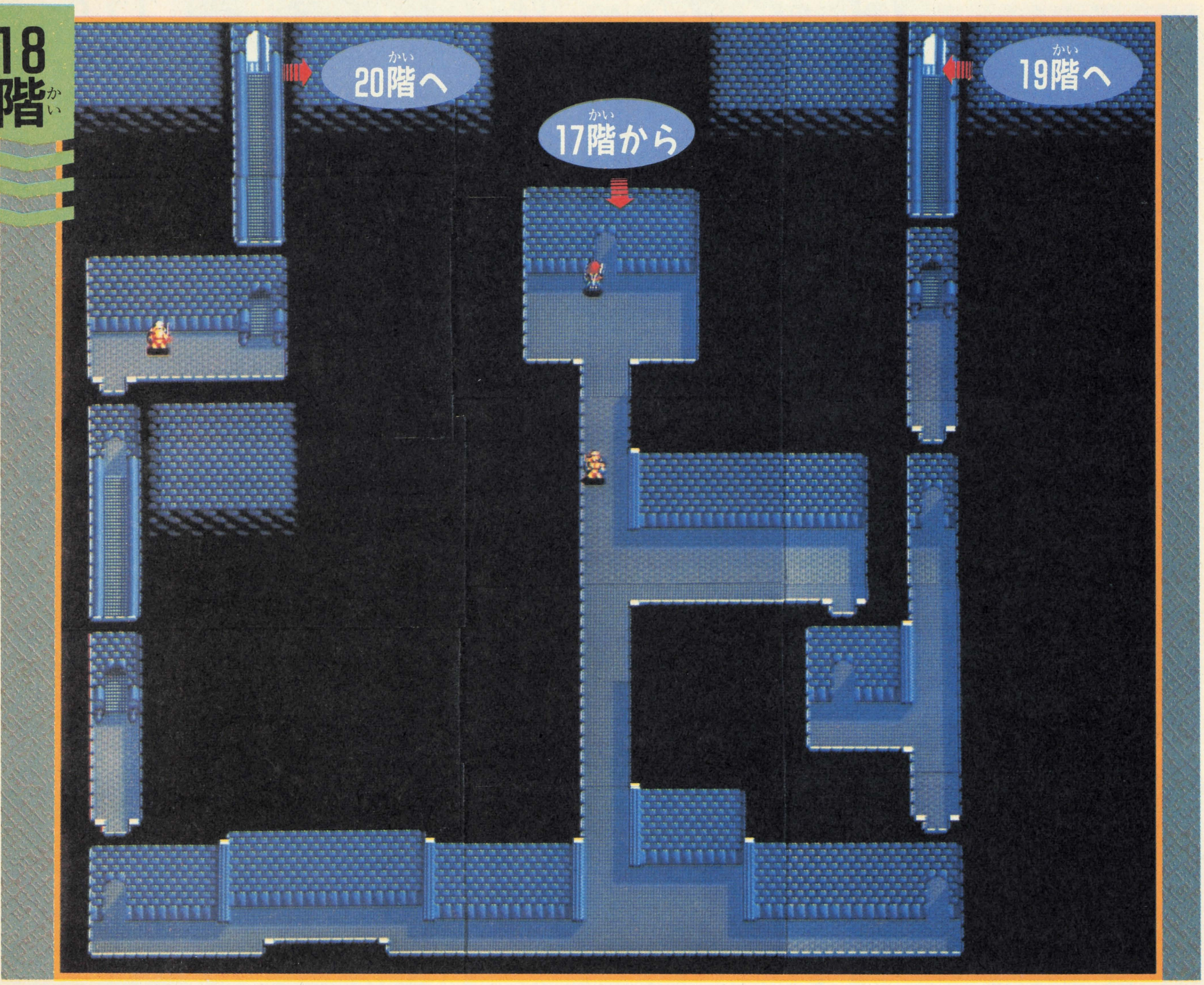
⬆メガネがあれば、INVENTORYで選んだ「イースの本」を読むことができる。



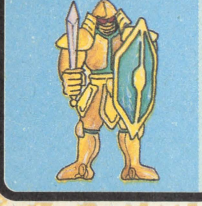
ダームの塔・18階〜20階

バトルアーマー、フレームソード。最強レベルのモンスターに対抗するための強力な装備は、そう簡単には手に入らない。トラップに気をつけろ！

18階



モンスター小図鑑 その6



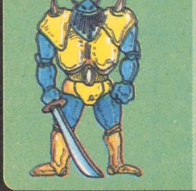
セルナーグ

右手に剣を持ち、堂堂と歩く黄金の剣士。



クリオロス

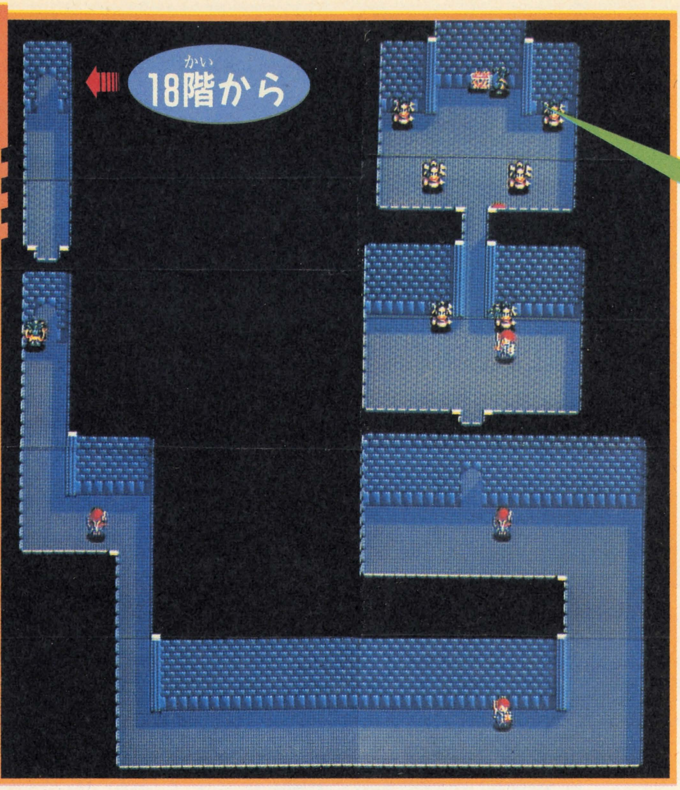
両手の巨大なカギ爪が武器になっている。



トゥワース

フレームソードを守っている強い戦士。

19階



またワナだ!!



宝箱に近づこうとすると、画面がフラッシュしてはじかれるトラップ。トラップを無力化するアイテムを身につければ……。



⬅ラーバからもらった、あのアイテムを装備すれば…。

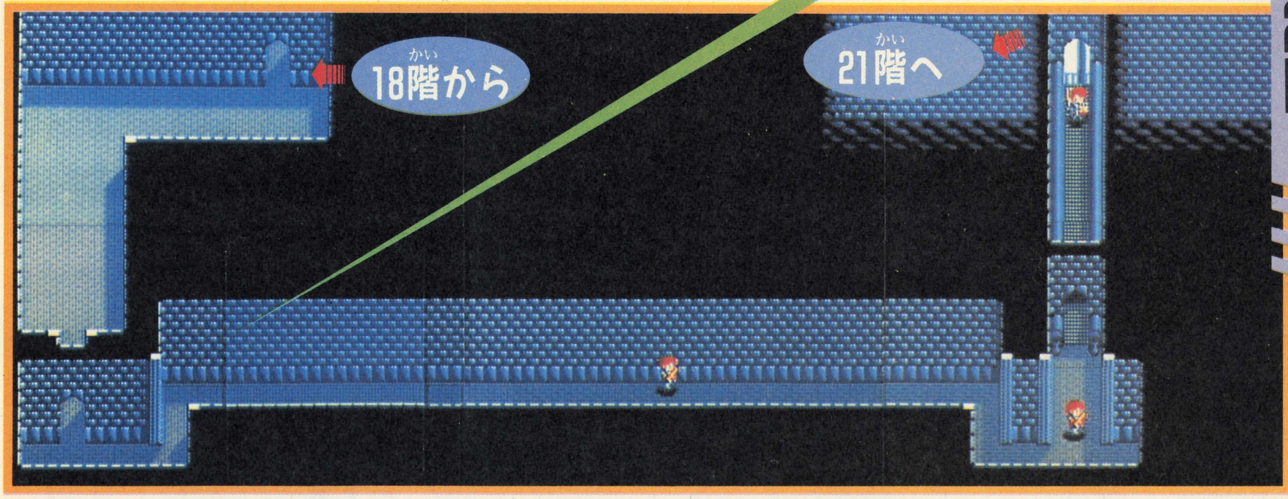
うわっ!壁から敵が!

突如壁が崩れ、中からモンスターがゾロゾロ。かなり手強い敵なので、倒されないように注意しよう。敵を全滅させたら、穴の中に入ってみよう。

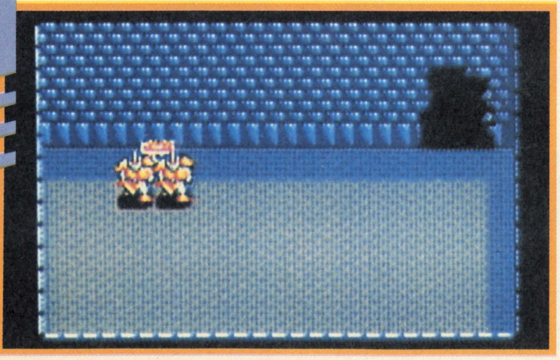


⬆壁の穴の中に入ってみることを忘れないように!

20階 A



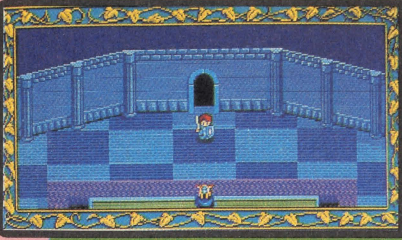
B



強力!フレームソードだ

モンスターの出てきた穴の中には、宝箱を守る2体のモンスターがいる。そいつらを倒し、宝箱を開けると、シルバーソードよりも攻撃力の大きいフレームソードが手に入る。これで、最強装備3点セットが揃ったわけだ。





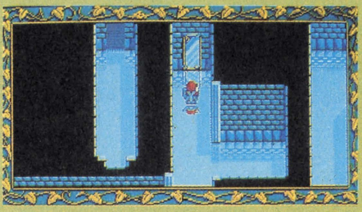
ダームの塔・21階〜25階

ついに大詰めの時がきた。「イースの本」に隠された力を我がものにしようとたくらむ男、ダルク・ファクトと、アドルの最後の決戦がはじまる！



ふたたび鏡の間

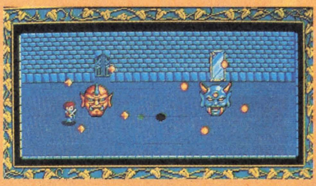
21階は、13階と同じ鏡の間。鏡を使ってワープしながら目的の場所をめざす。どの鏡がどこへワープするか、しっかりチェックしないと迷子になるぞ。めざすはボスキャラ、ヨグレクス&オムルガンの部屋だ！



⬅またまた鏡の間の登場。ワープする場所をきちんとチェックしよう。

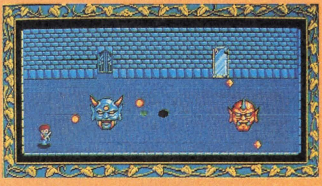
ボスキャラ・ヨグレクス&オムルガン！

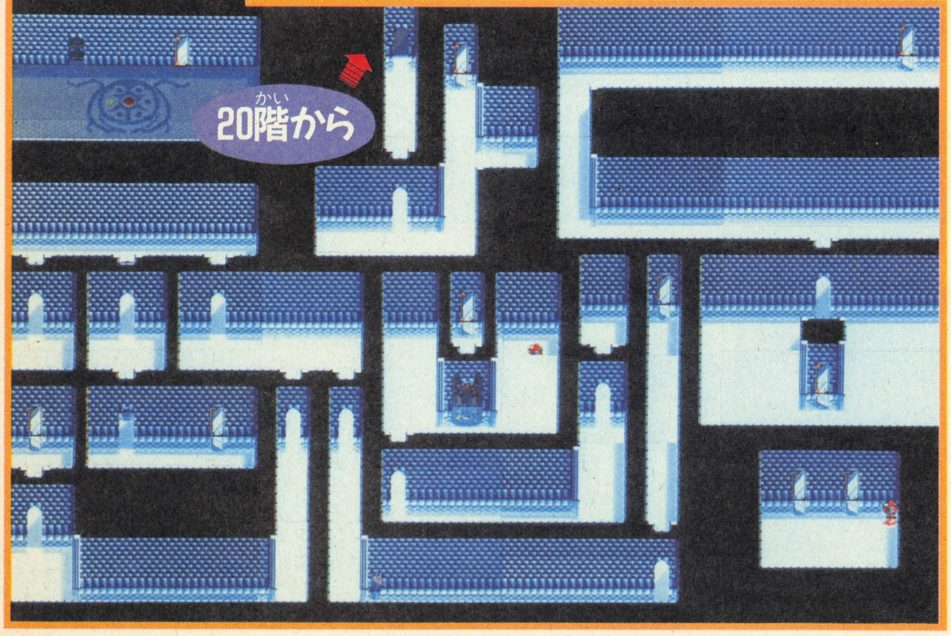
金色と銀色、2つの顔がユラユラと浮遊する不気味なモンスター、ヨグレクス&オムルガン。こいつらを倒すには、金色の顔を集中的に攻撃しなければならない（銀色の顔には当たり判定がない）。顔のまわりを回転している火の玉に気をつけながら、ヒットアンドアウェイ戦法で戦おう。



➡敵のダメージ量が多くなるに従って、火の玉が減っていき、攻撃しやすくなる。しかし、最後まで油断は禁物だぞ。

⬅攻撃してダメージをあたえられるのは金色の顔だけ。顔のまわりの火の玉に注意しながら、すばやく攻撃、離脱しよう。





モンスター小図鑑 その7

ユークリース



黒いマントに身を包んでいる。

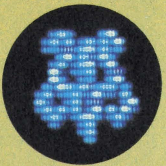
ボーディッシュ



体当たりが得意な獣人型の敵。

扉が開かない！ なぜだ？

25階の扉は、呪いによって封じられていて、「ブルーアミュレット」なしでは開かない。このブルーアミュレットは、ジェンマ家に伝わる家宝で、ルタ・ジェンマが持っている。



ブルーアミュレット



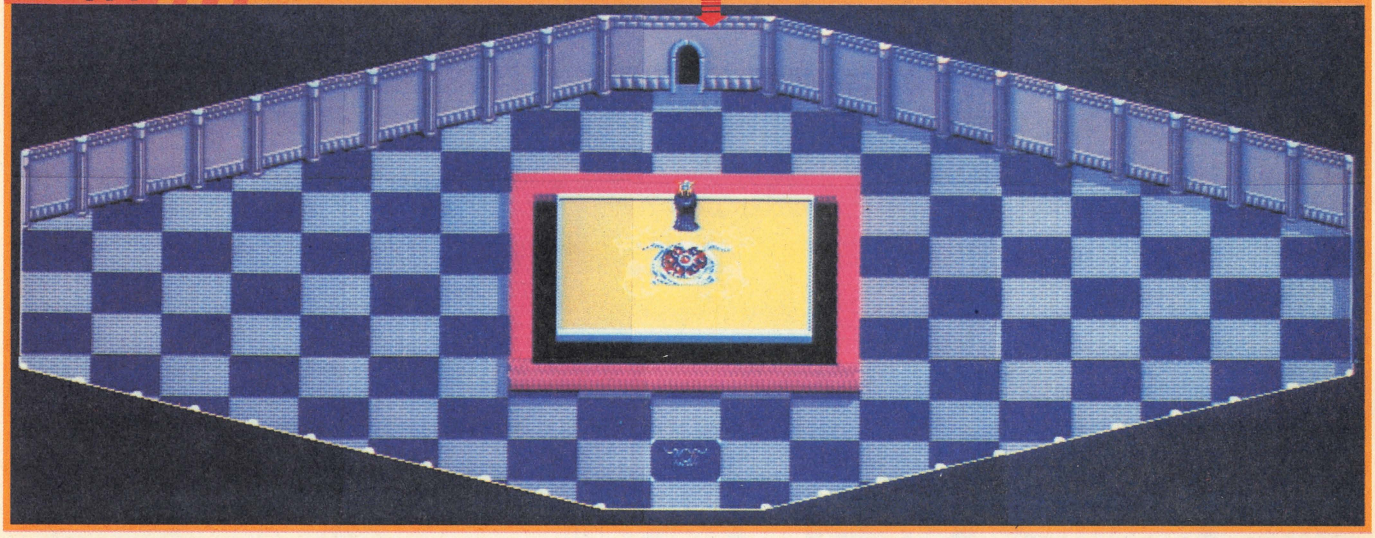
⬆「ブルーアミュレット」を持たずにドアに触れると、ＨＰを半分奪われてしまう。



⬆ルタ・ジェンマ（11階にいる）に会えば、「ブルーアミュレット」を授けてくれる。

25階

21階から

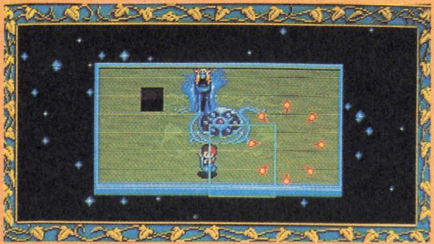


ダルク・ファクトとの対決！

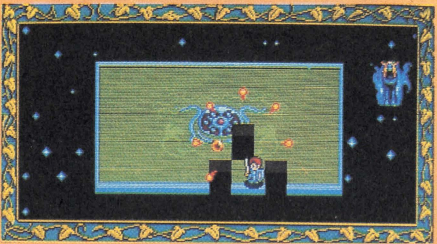
ダルク・ファクトとの決戦場は、25階の中央にある祭壇の上。ダルクは、6方向に炸裂する火の玉と、床に穴をあけるほどのパワーのある破壊光線で攻撃してくる。ダルクに勝つには、銀の3点セット（最強3点セットではない！）を装備して、ダルクのすぐ後を追いかけるように、攻撃しよう。かなり手こずらされるが、あきらめずに戦おう。



⬅諸悪の根源、ダルク・ファクトと向かいあうアドル。



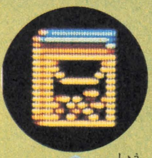
⬆ダルクは、ダメージを受けると、お返しとばかりに、強力な破壊光線で攻撃してくるのだ！



⬆破壊光線でできた穴にまわりを囲まれると、身動きがとれなくなるので、くれぐれも注意すること。

ついに揃ったイースの本！

ダルクを倒すと最後の「イースの本」「ファクトの章」が手に入る。これを読んだとき、すべてがわかる。



ファクトの章



次回予告

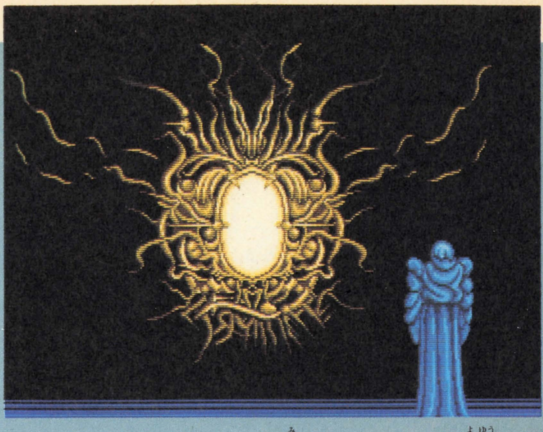
天空の国・イースへの新たなる旅立ち！

ダルク・ファクトを倒し、6冊の「イースの本」を手にしたその瞬間、まばゆい光がアドルを包み込んだ。「フィーナ…！」。薄れるアドルの意識の中に、神殿で出会った美しい少女の顔が浮かび、そして消えた。アドルを包んだ光は、天空に浮かぶ国「イース」めざして一直線に飛んだ。

天空の国「イース」。そこには、エステリアでの冒険をはるかに上回る試練と、想像を絶する強大な敵が待ち受けている。はたしてアドルはそれらを乗り越え、イースの国に真の平和を取り戻すことができるのだろうか？　物語はいよいよ「イースII」編に突入、さらに盛り上がる！　次回、イースI・II○完攻略本Vol.4「天空の国・イース」に、クレリア・アタック！

⬇ダームの塔の最上階から、天空へ向けて、アドルを包み込んだ光が飛んでいった…。



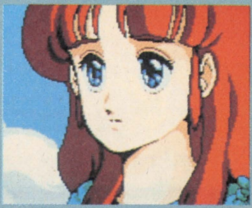


⬆「アドルとやらがどこまでやるか、見てみるとしよう…」。余裕タップリの悪の首領。はたして アドルはこの強大な敵に勝てるのだろうか。

➡大空に浮かぶイースの国。「イースII」の舞台は、この天空の国だ。



⬇イースに住む少女リリア。彼女との出会いから物語が始まる。



ビル・トミオーの『イースな日々』



とにかくリリアが好き！日本一ミョーな外人？

ハーイ、ビルです。ディスマンスもファイトでレッツゴーね。ア、ヒュー、デイズ、アゴー、ミーはピィシィ・エンジンの『イース』をプレイしたよ。アイ、フィール、ベリィグッド！　とってもナイスだったね。リリア、イズ、ベリィ、ビューティフル。ボイスもチャーミングね。ホワット？　ハウ、アバウト、ゲーム？　オフコース、グッドよ。バット、リリアちゃんのほうがいいね！　ハハハ……。

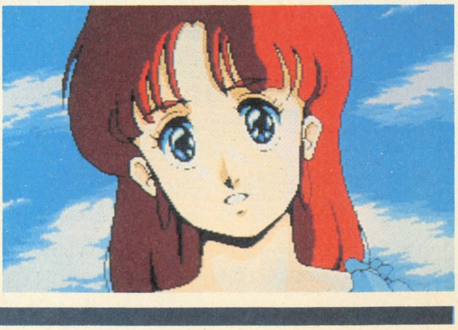
お待たせ！　声優さんのキャスティング発表！

ラストマンス、リーダーから、キャラクターズボイスのキャスティングについてクエスチョンがきてたね。ディスマンスも、セイムクエスチョンがメニメニきてるので、キャスティングをプレゼンテイションするよ。

アドルは、プレイヤーズキャラクターだから、ユーがアクターになってプレイするね。ヒーローになりきれば、マッチモア、エンジョイできるね。ネバーギブアップ！

◎キャスト

ダーム	：銀河万丈	ダレス	：屋良有作
マリア	：山本百合子	タルフ	：山田栄子
ジェンマ	：小林通孝	ゴーバン	：郷里大輔
キース	：堀秀行	ゴート	：塩屋翼
フィーナ	：渡辺菜生子	レア	：荘真由美
リリア	：鶴ひろみ	ダルク	：森　功至



イースパズル当選者発表　11月号正解「エステリア」

●CD
近藤和夫（愛知県）　吉沢聡（長野県）　渡辺康哲（宮城県）

●サイフ・キーホルダー
赤峯克彦（大分県）　川本弥希（神奈川県）　斉藤貴之（岐阜県）

●下じき
福士香城（東京都）　室井昌稔（群馬県）　中西英元（愛媛県）

●ステッカー
加藤浩司（北海道）　難波正樹（広島県）　松尾勲（大阪府）

イラスト／盛本康盛

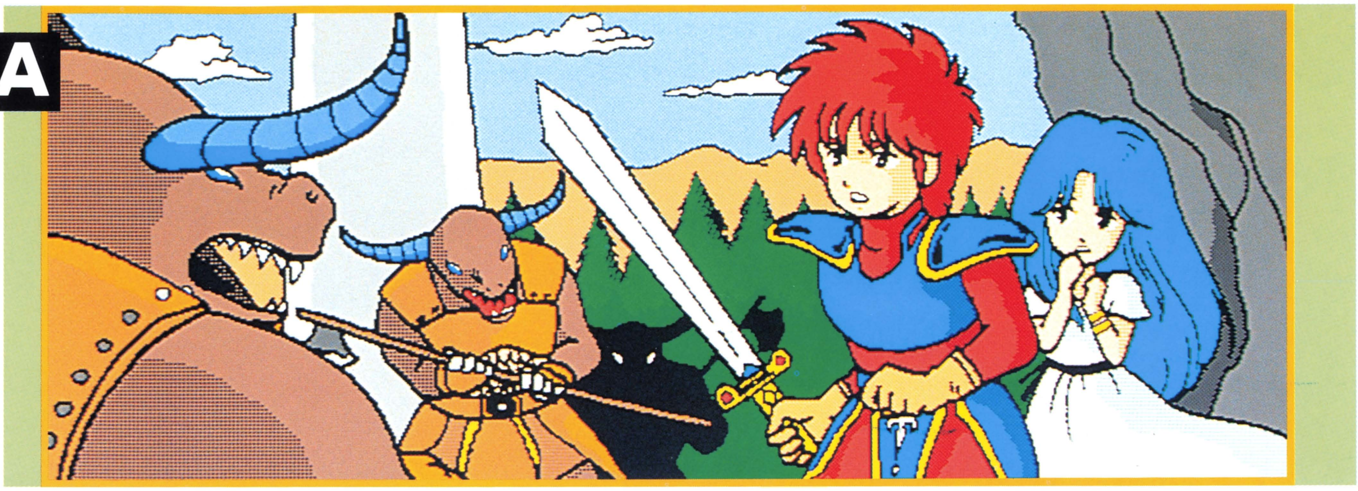
間違い探し

おなじみイースパズルでイースグッズをもらおう!!

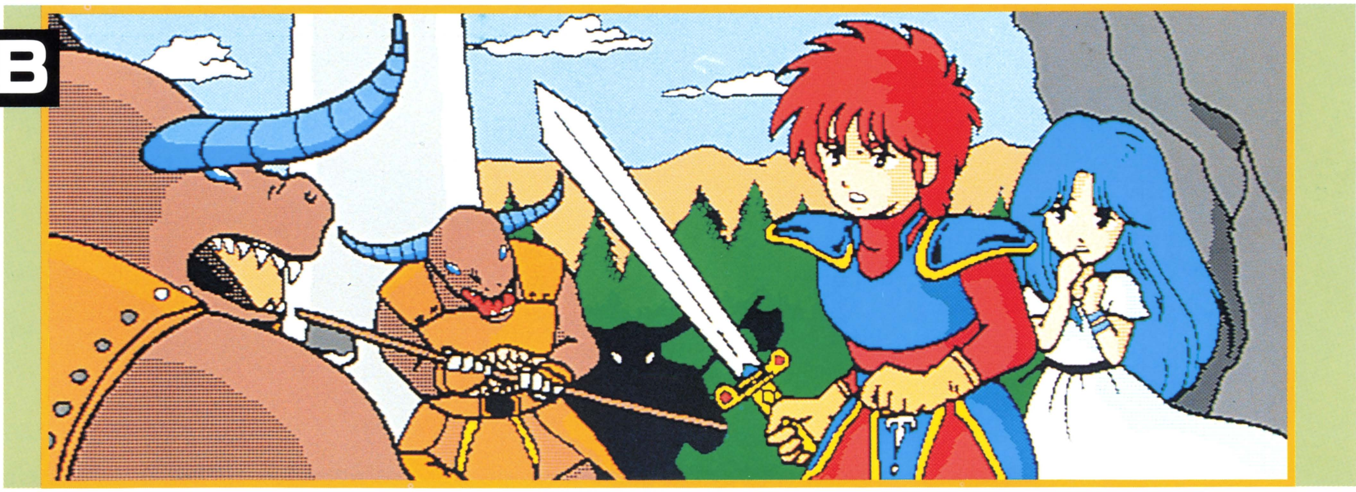
またまた出ましたイースパズル。前号で応募しそこねちゃった人は、今回がラストチャンスだ。がんばって下の豪華賞品を手にしてちょーだい!!

さて、今回は"間違い探し"だ。下のイラストは、神殿からフィーナを助け出したアドルが凶悪なモンスターに襲われているところだ。Ⓐ とⒷのイラストは、同じように見えるが、違うところがいくつかある。ⒶとⒷをよ～く見くらべて、違うところが何か所あるかハガキに書いて送ってくれ。絵のヨゴレは関係ないからね。11月号「イースパズル」の解答は「エステリア」でした。たくさんの応募ありがとう!!

A



B



応募方法はこ～だ!!

官製ハガキのウラに①パズルの答え②住所③氏名④年齢を書いて下のあて先まで送ってください。正解者の中から抽選で、右のイースグッズ（提供：日本ファルコム）のうちどれかひとつをプレゼントしちゃうね。しめ切りは、12月25日まで。

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン・パズル係



パズル／スタジオKAB

㊓PCエンジン編集部特別編集

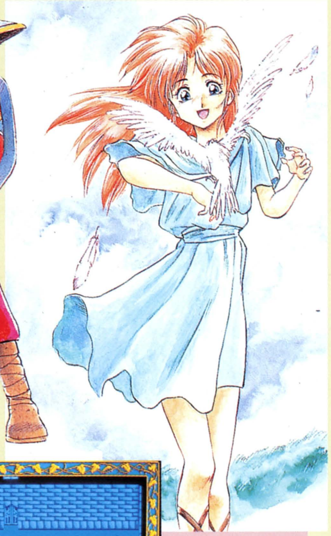
「イース」攻略の必読本

「イース大全書」

1月下旬発売！

980円(税込)





●イースⅠ・Ⅱ攻略完全チェックポイント
●イース大宝典●イメージイラスト集etc.

この1冊でイースのすべてが解き明かされる!!



㊓PCエンジン1月号とじ込みふろく

イースⅠ・Ⅱ㊎攻略本Vol.3

■編集人／佐藤辰男　■発行人／角川春樹
■発行所／角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3

表紙イラスト／赤井孝美

ご自慢CLUB

本当にしょーもないバカ自慢の数々に、思わず笑っちゃう!!

ぼくはバカです。すごいだろ。エヘン。　（島根県／お正露親方）

いきなりスゲェ自慢されてしまったぜ。どのくらいバカだか教えられないぐらいバカなんだな、コイツは。ショーガないから、300MACやるよ。

ぼくんちは団地だぞ!!　アッハッハ。（東京都／加藤裕明）

な〜にが「アッハッハ」だ。コイツも困ったちゃんだなぁー。300MACやるから、他人に迷惑はかけるなよ。

ぼくは右ききなのに、左手でハシを使って米つぶ1つをとれるようになったぞ〜。（千葉県／うましか）

人間、努力すればできないことはない(かもしれない)。とにかく努力したらしい、うましかくんには400MACだ。

キミは学校のトイレでウ○コができるか？　オレにはできるぞ。しかも授業中に行くようなハンパではなく、休み時間でみんながトイレにいるとき、ウ○コをするのだ。できるヤツはいるか？　（栃木県／アシュラ）

ウ○コの最中、いじめっ子にバケツの水をぶちまけられなかったか？　個室から出たとたん、"ウ○コ"というあだ名をつけられなかったか？　そのうえ、好きな女の子にまで、「アイツ、学校でウ○コしたんだぜ!!」とタレこまれなかったか？　とにかく400MACだ。





The  タレコミ

ゴシップ&スキャンダルが三度のめしよりも好きなのさ



顔を洗っていて、小指がすべって鼻の穴にずっぽり入ってしまい、鼻血まみれで顔を洗ったのは私です。（福岡県／スコーピオン）

状況を思い浮かべると笑っちゃうよな。スプラッターな気分。350MACをあげるぞ。

うちのクラスの山本くんは、学校のトイレにポスターや本棚を作り、私物化しています。（愛媛県／匿名希望）

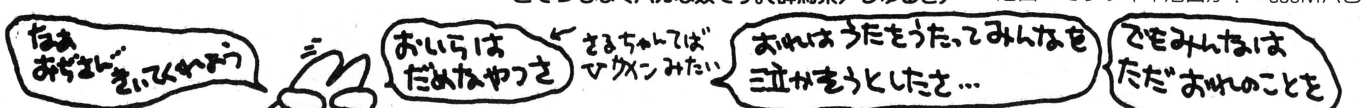
愛媛県の学校って、そーいうことが許されるんだ、いいなぁー!!　300MAC。

ぼくの友人Hくんは、ミニスカートの女の人を見るとあとをつけていくクセがあります。この間、30分ほどつけ回したあげく、帰り道がわからなくなったというヘンな奴であると同時に、とてつもなくバカな奴です。（群馬県／しゅるぎ）

ビッキビキのミニスカ・ギャルが最近激減していて悲しい限りである。ボディコン&ワンレンもめったにお目にかかれなくなって、人生の楽しみがまったくなくなったも同然、と思っている人も多いらしい(私は絶対にそんなこと思ってないけど)。350MAC。

ここだけの話だけど、「ザ・タレコミ」というコーナーに池田って人がウソを書いてるんだって。ここだけの話だけどね。（群馬県／いけぴ）

池田ってラッキィ池田か？　350MAC。



万城目さゆりの おたよりGOGOGO!



寒い冬になりましたが、みんな元気にしてるかな？



⬆福島県／ピカソ
胸に★が。650MAC。

ぼくがいちばん気になることは、万城目さゆりというのが、本名かどうか、ということです。みなさんはどうですか。（大阪府／わんぱく太郎）

どっちにしたって、プリティなネームでしょ？　でも、イニシャルで書くと、ちょっと恥ずかしいとこがあるんだよね。400MAC。

えー。突然ですが、しばらくゲームはやめます（というより買いません）。受験生ですが、別にそれが理由じゃありません。大学のほうはほぼ100％入学できそうなので、心配はいらないのです（中京のけーざいにスイセン入学です）。理由はX68000を買うためにお金を貯めなくてはならないから。でも、㊕は買う（たぶん）ので、2000ガバスじゃなくて、2000MACください。

（山梨県／長田信宏）



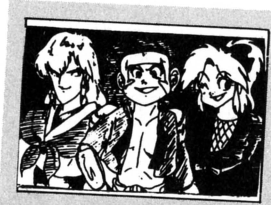
⬆新潟県／ああああ
ハタ坊♡　650MAC。

私もX68000がほしいの。長田くんとは気が合いそうね。でも、MACやガバスじゃ、X68000は買えないよォ。大学生になっても、㊕は買い続けてね♡　450MACあげちゃうからさ。



⬆秋田県／ブッチャー命　650MAC。

ぼくは今月、20枚もハガキを買いました。このハガキは「いくパラ」に送るために買ったものです。今月は5～6枚ハガキを出したので、1つぐらいは載ってもいいと思います。が、あまりにもマヌケなのしか出していません。しかし、私みたいなのがいるから、「いくパラ」はマヌケなページになっていくのです。私に拍手してください。（東京都／奇想天外）



⬆埼玉県／光流
トーンも使ってる。650MAC。

わあー!!　パチパチパチパチ（鳴りやまぬ拍手の嵐）。こんなもんでいいかな？　気がすんだんじゃない？　拍手の嵐だけじゃなくて、400MACもあげちゃうよ。



⬆鹿児島県／ログイン・クエスト　650MAC。

PCエンジンを6月に買ったTくんに、㊕PCをすすめたら、9月号から買い始め、いまではTくんとぼくとで、MAC集めを競争しています。ハガキを書いているいまも、心がスッキリしています。（岩手県／熊谷健裕）

お友だちにすすめてくれてアリガト。それにしても、最後の1行がナイスよね。「心がスッキリしています」なんて、なかなか書けないと思うなぁー。またおたより書いて、心を思いっきりスッキリさせてね。450MAC。

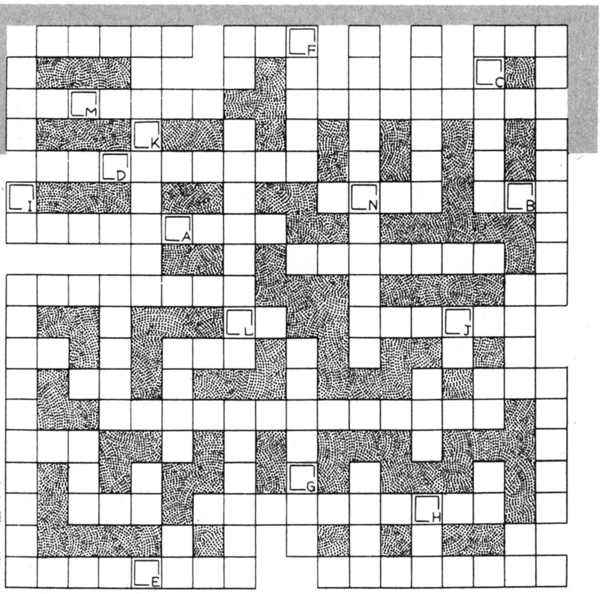


⬆北海道／D・Y
家族ネタ。650MAC。

この前、レンタルビデオショップで変なおじさんが、1泊300円と

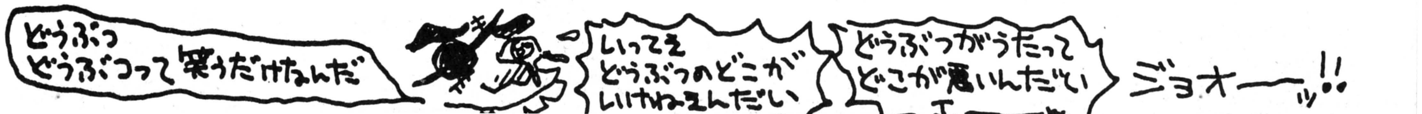
締め切りは12月15日。必着だ!! クイズの花園

今月はちょっとは難しくなってる…かもしれない



2文字／アリ、馬、キス、サル、バラ、フデ、ダム、ノミ、ドア、チリ、事故、パン、タツ
3文字／イース、カバン、クイズ、コダマ、フライ、バンド、タコス、パンチ、パンダ、ズーム、ボーイ、ムース
4文字／パチンコ、クリーム、トレイン、完売
5文字／ビジランテ、オーダイン、ガンヘッド、ドラえもん、クリスマス、ネクタリス、スニーカー、ダライアス
6文字／パワーゴルフ、獣王記、パックランド、ワンダーモモ、モトローダー、サイドアーム、ブレイクイン、虎への道
7文字／ヴォルフィード、めぞん一刻、サンタクロース、大魔界村
8文字／モンスターレアー、天外魔境、ダブルダンジョン、F1ドリーム、死霊戦線、PC原人、弁慶外伝、スペースハリアー
9文字／魔界八犬伝、ナグザットオープン、凄ノ王伝説、わいわい麻雀、麻雀ウォーズ
10文字／究極タイガー、スーパーバレーボール、妖怪道中記、カトチャンケンチャン、大地くんクライシス
11文字／ニンジャウォーリアーズ、F1トリプルバトル
13文字／スーパー桃太郎電鉄、挑戦者大募集

●上のリストの単語をピッタリのマスに埋めよ！　A～Nを順に読むとある言葉になる。わかった人は95ページのあて先に送ろう。正解者の中から5名に2000MAC。リスト中には使わないものもあるよ。





⬆北海道／ＡＣＥ
載せたよ。650MAC。

書いてあるのを見て「安い旅館やなぁ」といっていた。それから、うちの犬はよく寝言をいう。
（広島県／ぼんさい）

ぼんさいくんが見かけた変なおじさんってレゲエ関係の人だったのかな？ 寒い季節は大変でしょうねぇ。池袋でダンボール箱のおうちを製作中のレゲエ関係の人を見かけたことあるの。よく見ると、その道路の風がよけられる場所には、ダンボールのおうちがズラーッと並んでて、ちょっとコワかったのを覚えてるわ。
400MAC。



⬆愛知県／玉貞治
ヘンなせんせね。650MACよ！

12月号でタヌキの話で載っていたのは、ぼくの姉です。うちで飼ってるタヌキの写真を送ろうとしたのですけど、送り方がわからないので教えてください。（埼玉県／タヌキです）

「家の中で飼ってるタヌキにPCエンジンを壊されたから、いまはオリで飼ってる」っておたよりだったわよね。写真は封筒に入れて送れば大丈夫よ。プリティなタヌキちゃんの写真をお待ちしてるわね♡ 400MAC。



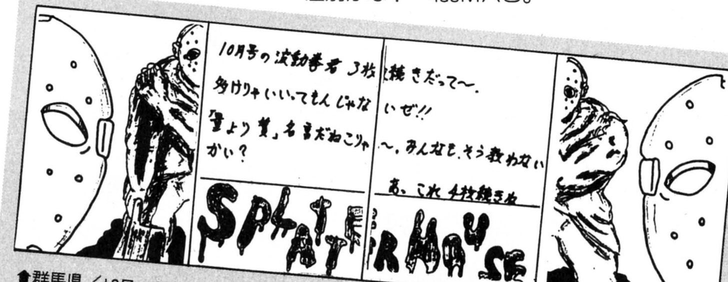
⬆岩手県／デビッド坊主 650MAC。

熱狂的な光ゲンジのファンのぼくの妹は、「いくいくパラダイス」のことを「いくいくパラダイス銀河」といっています。参考…ぼくは光ゲンジが大きらいだ!!
（大阪府／阪口直也）

さゆりも光ゲンジは別に好きじゃないし、興味もないわ。やっぱし忌野清志郎がサイコーにかっちょイイと思う!! フジテレビでお○んこ絶叫事件を起こしちゃったりして、やってくれるじゃないの！ と思いましたね。400MAC。

ぼくはある日男女差別をみた。「魚＋女÷２」は人魚だが、「魚＋男÷２」は半魚人なのだ。別にどーでもいいけど。（高知県／半魚人）

差別かな？ 400MAC。



⬆群馬県／13日の月曜日 そうだよね、量より質で勝負!! 4枚で1000MACあげゆ。

スパークするゲーム馬鹿



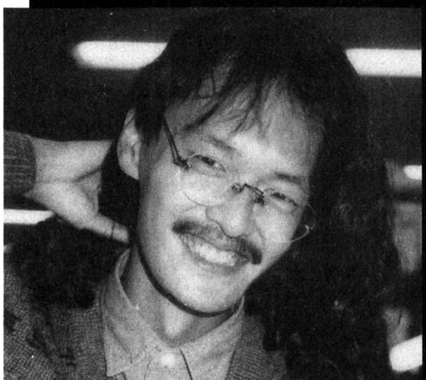
もしこの世にTVゲームがなかったら、いままでぼくは生きてこれなかっただろう、というほど、熱い想いを持ってるゲーム馬鹿のぼくです。
（山口県／夕刊マン）

オレも妻とセックスするより、ゲームするほうが好きだ！ 400MAC。

うおおっっ!! ついに『モンスターレアー』を手にした。やってやってやりまくる。が、この意気込みも１週間でおさまってしまった。最終面までいくのだが、クリアできん。今まで持ってるソフトはすべてクリアしているぼくだったが、こればかりは……難しすぎるぞっ!! うおおっっ。（埼玉県／高橋功）

スパーク野郎だな。500MACやるぜ。

突然新コーナー こいつに勝ったら3000MAC!!
マヌケ写真 にらめっこ



またもや、新コーナーの登場だ。タイトル通り、写真でするにらめっこ。どっちがオモシロイかで、勝ったほうには3000MACも贈呈するぞ!! 第１回めなので、編集部で写真を用意した。70年代のヒッピーの生き残りじゃないぞ。昼は編集者、夜はオカマバーで働くフランソワさんだ。これよりオモシロイ顔写真を送ってくれ。



あなたの恥ずかしいおたより募集中

今月もやり場のないばかパワーをぶつけまくってるような、しょーもない投稿がガンガンきた。とってもうれしくって涙が出ちゃったよ。この調子で、来月号もいきたいと思う。今月は惜しくも採用されなかったキミ、キミもぜひまた投稿してくれ!! 石の上にも３年、果報は寝て待てっていうじゃないかっ。あと新コーナーもよろしく頼むぜ。

12月号クイズ当選者

大橋悟史（福島県）福田充（東京都）塙大介（東京都）河野進（静岡県）坪川敦（千葉県）敬称略。答えは「トンネルズ」でした。

あて先 〒102 東京都千代田区九段南４−７−16 市ケ谷ＫＴビル ㈱ＰＣエンジン編集部 いくパラ○○係

イラスト／盛本康成・中野豪・杉山真理・今わ野Ｑ太郎・参田奈もう
クイズ作成／草野公平



♬ゲームミュージック♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬

GMおっかけ最前線 第6回

コナミ矩形波倶楽部がキミたちに贈る千両箱!

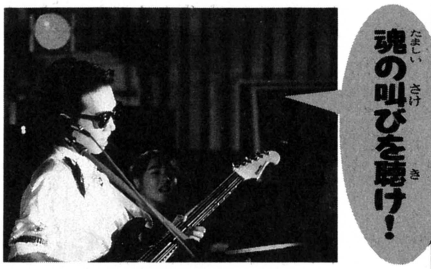
年末に新譜が出るぞ

去る10月22日、コナミの矩形波倶楽部のスタジオライブが行われた。コナミがライブをやるという機会は、ほかのメーカーとくらべてとても少ないため、当日は熱狂的なGMファンがつめかけ、たいへんな盛り上がりをみせたステージとなった。



演奏した曲目は、『サンダークロス』『沙羅曼蛇』『悪魔城ドラキュラ』などの有名なところから、『ツインビー3』などの新作まで、よりどりみどり。最後のほうになると、全員総立ちになるという白熱ぶりであった。

「そんなにおいしい話があったのなら、ボクも行きたかったなぁ」と思ったキミ! 我らがコナミが、そんなキミを見捨てるわけがないじゃないか!! ということで、このライブが収録されている「コナミスペシャルミュージック・千両箱」なる新譜を発売するぞ。この「千両箱」、今までのコナミの集大成という感じのシロモノなのだ。発売は12月21日!! コナミファンのキミは今から予約だっ!!





コナミスペシャルミュージック・千両箱
⬅ケースのデザインもまさに千両箱! 中身は千両以上のものが入っているという話も。

S.S.T.の新作が、またまた出るぞ!

MEGAセレクション
——GSM SEGA——

セガのS.S.T.バンドが、またまた新譜を発売するぞ!! その名も「MEGAセレクション」だ! 内容はというと、今まで出してきたアレンジバージョンを、でで一んと集めて、てんこ盛りにしたものだ。おまけに未発表のアレンジが1曲入っちゃうのだ。まとめて聴いてみると、あらためてS.S.T.のスゴさがわかってくるという、ファン必聴のアイテムだ。



⬅かっこいいアレンジサウンドがギッシリの一枚。私は買うぞ。

今、ファルコムがオイシイ!

パソコンミュージックの大御所であるファルコムだって負けてはいない。まずは『イース』のアニメビデオ発売のニュース。またひとつ『イース』の世界が広がったということで、『イース』ファンは大いに喜んでもらいたい。

次にファルコムBOX第2弾の発売も決定した。どちらも楽しみだーい!



⬆今回はファルコムのスタッフもタッチしている。こいつは楽しみ。

サイトロン「1500シリーズ」が12月にも出ちゃうよん!

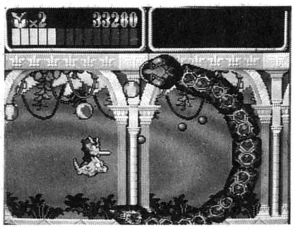
お買い得な「1500シリーズ」、今月の新作は2本だ。バリバリSTGの「プラスα」か、ホラーものの「スイートホーム」か!?

プラスα	画面はほのぼのであったが、音楽は結構ノリがいい。私はこういうの好きだなぁ。
スイートホーム	ファミコンで出ているゲームをアレンジ。雰囲気はなかなかのものだ。

GMあらかると ねェ、そろそろ出してよ

第2回

ども、あるしゃるくです。突然だけど、どーして『ワンダーボーイ』シリーズのGMって出ないんだろう。WBⅡ『モンスターランド』は、今でこそ効果音ぐらいにしか使われていないPSG音源をフルに使いこなしたBGMで、GMマニアの間で"PSG最後の傑作"ともいわれている。そろそろ『Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ』と、まとめて出してほしいなァ。



⬅『WBシリーズ』はGMファンCD化希望の本命だ!

CYBER KNIGHT

［サイバーナイト］

超SFノベルズ

GROUP SNE PRESENTS

連載第5回

教授と呼ばれる男



モジュール戦……密林の死闘

バトルモジュールに身を包み
ジャングルを進む傭兵
その胸に去来するものは…!?

作者：山本弘とグループSNE
プレストーリー／山本弘
メカニック解説／水野良
監修／安田均
イラスト：佐藤典司（コンパイル）

麻薬壊滅作戦

第2回および第4回に引き続き、傭兵部隊を取材しているジャーナリスト、ランス・マカリスターのレポートである。

傭兵、という言葉からあなたはどんなタイプの人間を連想するだろうか？　ターザンのようなごつい体格の恐ろしそうな大男？　陽気なカウボーイ？　でなければ、暗い過去を背負った無表情な殺人機械か。

実際、彼らの多くはそうしたイメージ通りの外見をしている。しかし、例外も多いのだ。たとえば、以前に紹介したキリ・ザンジヌがそうだ。休暇中に街でショッピングしている彼女を見て、誰が傭兵だと思うだろうか。

“教授”というあだ名の中国系の青年、シャイン・リーも、そうした「傭兵らしからぬ傭兵」の1人である。ほっそりした体格で、しゃべり方も態度も知的でおとなしく、内気な感じさえする。実戦を何度もくぐり抜けてきた戦士とは、とても思えない。

私は彼に、これまででいちばんきびしかった戦いは何か、と尋ねた。彼は答えた。

「マイコガウラの麻薬畑掃討作戦でしょうね。あれはつらかった」

私はちょっと驚いた。2年前のマイコガウラ（ペガサス座イプシロン第4惑星）の戦闘は、わりと有名な事件である。麻薬で巨万の富を築いた犯罪シンジケートのボス、アンタロウ・スザキの広大な麻薬畑を、マイコガウラ政府に雇われた70人の傭兵部隊が急襲し、壊滅させたというものだ。まさかシャインが参加していたとは思わなかった。

「とはいっても、戦闘員じゃなく、偵察係だったんですけどね――銃を撃つのは得意じゃないもので」

「詳しく話してください。ひどいジャングルだったと聞いていますが？」

「そうです。幻覚物質L＝ニムファリンの原料になるジゴベナス草、いわゆる“ヘルフラワー”は、熱帯多雨気候でしか育たないんです。スザキはマイコガウラの赤道地帯に4万平方キロの土地を持っていて、ジャングルを切り拓き、広大なヘルフラワーの畑を作っていました。L＝ニムファリンの精製も、敷地内の工場で行っていました。

毎年、7000トンもの麻薬が、スザキの帝国から、マイコガウラだけではなく、多くの惑星へ“出荷”されていました。トン当たり末端価格でおよそ100万スターラーですから、国家予算なみの収入ですね」

シャインは理系の大学を出たそうで、こうした数字やデータにやけに強かった。

「マイコガウラ政府は、最初はスザキに買収されてそれを黙認していたんですが、国内は麻薬汚染でめちゃくちゃ、外国からも非難を浴び、ついに重い腰を上げた……というわけです」

「上空から爆弾を落とすというわけにはいかなかったんですか？」

「そこがスザキの卑劣なところでしてね。麻薬畑のあちこちに粗末な家を建て、強制労働させている農民たちの家族を、そこに住まわせていたんです。ナパーム弾で畑を焼き払うのは簡単ですが、同時に何百人もの無実の人の命を奪うことになる。

おまけに、敷地内には高性能の対空ミサイルが何十基も設置されていて、飛行機で近づけば、撃ち落とされてしまいます。“スザキ帝国”とは、よく言ったものですよ」

「それで傭兵の出番となったわけですね」

ジャングルの奥へ

「まずマイコガウラに降りるのがひと苦労でしてね。何しろスザキの組織は巨大で、その情報網は惑星全土に広がっている。政府が傭兵を雇うかもしれないという噂がすでにあったので、彼らも警戒していたはずです。私たちが普通のルートで入国しては、計画がばれる恐れがありました。

それにスザキの領地にどう近づくかも問題でした。潜水艦がいちばん安全ですが、モジュールを大量に積める潜水艦が、マイコガウラにはなかったんです」

「確かラジン（水がめ座53A第3惑星）政府が潜水艦を貸したんでしたね？」

「ええ。ラジンもマイコガウラから流れこんでくる麻薬に手を焼いていましたからね。この作戦に全面協力してくれたわけです。

まずマイコガウラのある航空会社が、ラジンから大型旅客機を1機、購入しました。それは大型コンテナに入れられ、貨物宇宙船でマイコガウラに運ばれました。実際にはコンテナの中身は、旅客機ではなく潜水艦でした。その中には、すでに武装した私たちが乗りこんでいたんです。

コンテナは軌道上でシャトルに積み替えられました。海上を飛行中、シャトルはわざとエンジン・トラブルを起こし、コンテナを海に緊急投棄しました。

上陸は真夜中に行われ、まったくトラブルはありませんでした。潜水艦には高度のステルス（隠密）能力がありましたし、スザキもまさか潜水艦ごと他の星から運んでくるとは思わなかったでしょうしね。

しかし、問題はそこから先です。スザキの住むジャングルの中心まで、モジュールを着たまま、80キロも歩いていかなくてはならなかったんです」

この作戦でシャインたちの部隊が使用したモジュールは、エルミラージュ社の〈アルムルナルド〉であったという。ニョーカ号事件（第2回参照）の時に使われた〈アルムシャット〉の姉妹機で、アルムシャットが都市ゲリラ戦用なのに対して、密林戦を想定して設計されている。

ただし、シャインを含めた7人の偵察兵だけは、〈ポールダンボワ〉という機種を使っていた。これは電子戦用のモジュールで、レーダー、磁気センサー、放射線センサー、音響センサー、ガス分析機、赤外線スキャナー、ミューオン・スキャナー、望遠カメラなど、あらゆる探知システムを装備しており、ECM（電波妨害）能力もすぐれている。ただし武装はまったくない。

「私たちは上陸するとすぐに7つの分隊に分かれました。各隊は、逆V字形の戦列を組み、ジャングルの中を進みはじめました。どの兵士も必ず、自分の前の兵士と10メートルの間隔をおいて歩きます。これは敵地を進む時の基本です。こうすれば、誰か1人が地雷を踏んでも、他の者がまきこまれることはありませんし、敵の待ち伏せを受けた場合でも、被害は最小限ですみます。

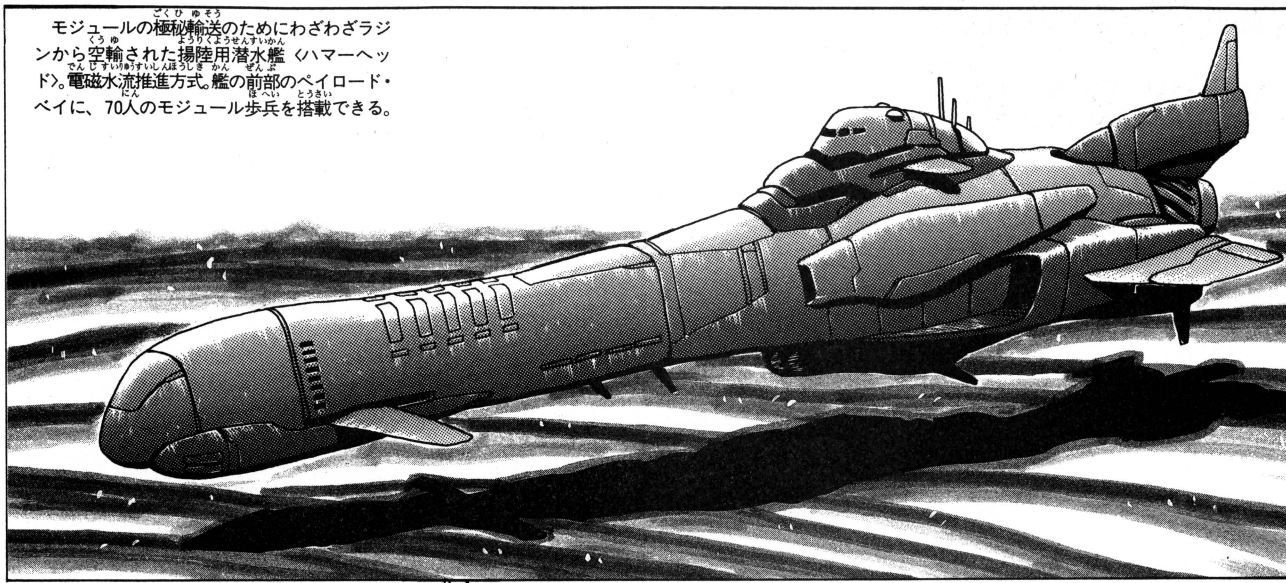
私たち偵察兵は、逆V字の頂点、つまり列の先頭を歩いていました。モジュールのセンサーを最大限に使って、地雷、警報装置、トラップなどを探しながら進むんです」

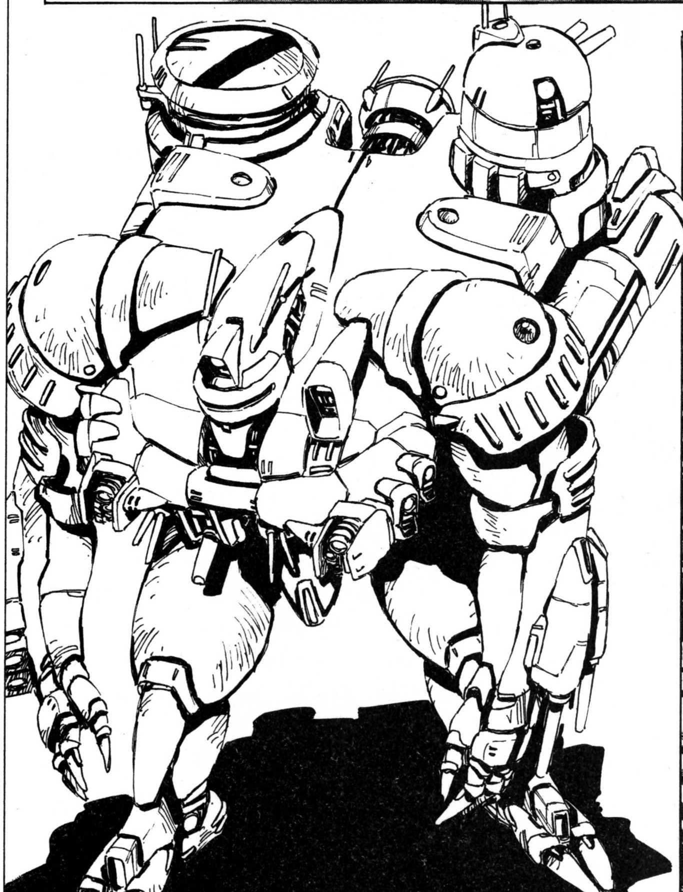
「でも、先頭を歩くのは不安でしょうね。死ぬ危険がいちばん高いんだから」

「ええ。それに孤独でもあります。歩いている間は、仲間と通信することはできません。電波が盗聴されるかもしれませんからね。簡単な手話のようなサインがあって、それを使って合図を送るんです。

でも、いちばん重要な任務でもあります。私が1個でも警報装置を見逃したら、奇襲が察知され、周到に練り上げられた計画がすべてふいになるんですから」

モジュールの極秘輸送のためにわざわざラジンから空輸された揚陸用潜水艦〈ハマーヘッド〉。電磁水流推進方式。艦の前部のペイロード・ベイに、70人のモジュール歩兵を搭載できる。





エルミラージュ社の電子戦用モジュール〈ポールダンボワ〉。フランス人がトリュフを探すのに用いる「森のブタ」の意味である。全身がセンサーのかたまりだ。



突入！

「実際に罠はあったんですか？」

「もちろん、そこらじゅうにありましたとも。私が発見しただけでも、レーザー警報装置が8個、地雷が2個、ありました。それらをいちいち解除したり、迂回したりしながら進むので、なかなかはかどりません。目的地にたどり着くのに3日もかかりました。

　おまけにジャングルの中は毒虫だらけで、うっかりモジュールを脱ぐこともできない。ですから、ずっとモジュールに閉じ込められたままで、閉所恐怖症になりそうな気がしたもんです」

「3日間、着たままですか？　それじゃ、食事とかは？」

「食事は流動食をチューブで飲みます。排泄も専用のチューブがあるんです。それに冷却装置があるから、モジュールを着たままのほうが涼しいんですよ」

「なるほど」

「3日目の夜、ようやく目的地にたどり着きました。ジャングルを切り拓いた広い敷地の中に、麻薬精製工場や、滑走路、倉庫、使用人の住居などが点在していました。その中心にある、中世の城のような豪華な建物が、スザキの屋敷です。衛星から撮影された写真によって、私たちは建物の配置を完全に頭に入れていました。

　私たちは三方に分かれました。第1から第4分隊は屋敷に突入、第5から第8分隊はその援護、第9と第10分隊は滑走路を制圧し、敵の逃亡を防ぐ、という手はずでした。私は第5分隊でした。

　ところが、完全に配置につく前に、1人の兵士が地雷を踏んでしまったんです。隊長はただちに無線封鎖を解除し、突撃命令を出しました。爆発音を聞いた敵が戦闘配置につく前に、速攻で叩かなくてはなりません。入念なリハーサルはすべてパア、アドリブで状況に対応しなくてはなりませんでした」

「作戦を中止するわけにはいかなかったんですか？」

「大変な手間のかかった奇襲作戦でしたからね、やり直しは不可能です。逃げてもどうせジャングルの中で追い詰められるだけですし。生き残るためには戦わなくてはなりませんでした」

「あなたも突撃したんですか？」

「もちろんです。偵察兵の任務はまだ終わっていません。戦闘中の混乱した状況の中で、各種のセンサーを使って敵の動きを探り、味方をサポートするんです」

「具体的には？」

「たとえば音響センサーで建物を探り、敵のモジュールがひそんでいるかどうかを調べます。モジュールは独特の作動音がしますからね。それを騒音の中から聞き分け、味方に攻撃地点を指示するんです。

　また、敵の撃ってくる誘導ミサイルに対して、ウェーブ・ジャマー（電波妨害装置）を使い、軌道をそらせます。味方を守る大切な役目ですよ」

麻薬帝国の崩壊

「敵もスザキに雇われた傭兵たちだったんですか？」

「ええ。金のためなら悪魔に魂を売るような連中、傭兵の面汚しです。人数はこっちの倍はいたでしょうか——でも、反撃がはじまったとたん、私は『ああ、勝てるな』と思いました。連中がキャリアのろくにない素人同然だとわかったからです」

「どうしてです？」

「敵の多くがレーザー・ライフルを使ってきたからですよ。レーザーは確かに見ばえはいいし、装甲の貫通力も銃弾より上です。しかしジャングル向きの武器じゃない。霧や雨の中では、光線が拡散して、威力が半減しますからね。プラズマ・ビームについても同じことが言えます。

　それに夜の戦闘でレーザーを使うのは自殺行為です。光線がくっきりと見えるから、発射地点が丸わかりになる。これは初歩の初歩、傭兵なら誰でも知ってるはずのことですよ。こちら側は、敵が撃ってくるのを待って、そこに向かって集中砲火を浴びせ、1体ずつ確実につぶしていけばいいんです。シューティング・ゲームより楽でしたよ。数が多いので手を焼きましたが」

「あなたがたの武器は？」

「昔ながらの火薬式のマシンガンとライフルでした。口径は12.7ミリと20ミリ。弾丸が極限まで高速化されているので、モジュールの装甲の薄い部分なら貫通させられます。反動が大きいので生身の人間では使えませんがね。その他にも、小型ミサイルとグレネード・ランチャーを使っていました。

　敵の何人かはヤツボシ重工の〈カブキ〉というモジュールを使っていました。これも選択ミスですね。確かにデザインはいいし、重量級で火力も大きいんですが、肩幅が広すぎて狭い場所には不向きだし、重すぎるんで土が軟らかいと足がすぐにめりこんでしまう。ジャングル向きじゃないんですよ。こっちにとっては絶好の的でした。

　戦闘は30分ほど続いたでしょうか。屋敷が制圧され、敵の抵抗が散発的になってきました。戦闘のとばっちりで麻薬畑の一部に火が燃えうつったんで、私は農民たちを退避させる任務に回されました。ヘルフラワーの煙を吸いこんだら大変ですからね。

　朝までには敵はすべて死ぬか、降伏していました。政府軍のヘリコプターがやってきて、強制労働させられていた人たちを解放しました。

　翌日の昼、スザキは畑を笑いながらさまよっているのを発見されました。屋敷からいち早く逃げ出したものの、脱出用のジェット機が破壊され、やむなく畑に隠れていたんです。ところが運悪くそこは風下で、燃えるヘルフラワーの煙をたっぷり吸いこんでしまったんですね。発見された時にはすっかりおかしくなっていました。

　今でもマイコガウラの精神病院に収容されているらしいですよ。脳神経が破壊されていて、治る見こみはまったくないそうです」

「天罰、というやつですね」

　私が話を締めくくろうとしてそう言うと、それまで冷静だったシャインは、急に感情をむきだし、私をじろりとにらみつけた。

「天罰？　とんでもない！　スザキがのさばっていた10年間、いったい何万人が麻薬の犠牲になったと思っているんです？　もしあれが神の罰だというなら、神様は10年ほど遅すぎましたよ！

　私は自分を正義の味方だとは思っていません。しかし、少なくとも、金儲けのために罪のない人を苦しめたくはない。スザキのようなやつの下では絶対働きたくはありませんね」

　ずっと後になって、私は知った——シャインの両親が、麻薬中毒の男が運転する暴走車にはねられて死んだことを。一見、冷静に見える表情の下にも、他人にはうかがい知れない感情が流れているものなのだ。

（つづく）



スザキ側の傭兵が使用していたヤツボシ重工の大型モジュール〈カブキ〉。異様に広い肩幅が特徴。しかし欠陥機だという評判もあり、まともな傭兵なら使いたがらない。

〈アルムルナルド〉の20ミリ高速弾に撃ち抜かれる大型モジュール。火力やサイズだけでは戦いの優劣は決まらないという証明だ。



捕らえられていた民間人を解放するモジュール歩兵たち。彼らの任務は終了した。

めでぃあみくす いんふぉめーしょん
MEDIAMIX INFORMATION

うひょひょ、寒い日も元気にゲームを楽しんでるかな？今月もとびっきりの情報を、キミだけにプレゼントするよ。

茶々丸サンタが夢を運ぶ

ヒューマン 新作発表会 IN クリスマス!!

ヒューマンさんからイベントのお知らせ。クリスマスにはちょっと早いかな？　という12月10日（日）、ヒューマンの発表作（『ファイヤー～』『F１～』『フォーメーションサッカー』(新作))がプレイできるのだ。超新作の資料展示もあるぞ。さらに、"ミニ四駆レース"のようなサーキットでプラモ型の実車でレースをする、『スロットカー』も登場する。

会場に来た大部分の人に豪華な賞品が当たる抽選会や、ゲーム大会などもあるよ。キミも茶々丸さんに会いに行ってみよう。会場は、東京都渋谷区神山町５-５　ニッポンレンタカービル１F "FREEROAD"。

時間は午前10時～午後４時まで、入場無料。



⬆今年の冬はいったい何が起こるのやら（写真は夏のイベント）。

ネットゲーム'90「蓬莱学園の冒険！」に参加しよう

本誌でも好評連載中の「さまよえる白銀宮」や、「トワイライト・ハンター！」などのメイルRPGを生み出す頭脳集団"遊演体"。その"遊演体"が、ひとりひとりのユーザーに対応したメイルRPGを、来年１月より始めるんだ。

その名も『ネットゲーム'90「蓬莱学園の冒険！」』。絶海にポツンとある学園島を舞台に、数多くの謎や、冒険に挑戦するというもの。

本誌の連載と比べて大きく違うのは、ひと月ごとに選択した行動に答えが出て、全員(会員制で参加費はひと月千円、これならなんとかなる?)にそれぞれ結果が送られてくるんだ。

キミも、ドキドキワクワク物語の登場人物になって、波乱万丈な冒険に参加してみないか。

興味を持った人は、次の住所まで問い合わせてみてね。

〒228　神奈川県相模原市上鶴間3498
第２足立ビル　有限会社　遊演体

なお、㊙の読者10名を年間優待会員として、特別に無料参加させてくれる。

希望者は㊙PC「遊演体」係まで。〆切は12月15日。

第２回「天と地と」通信

青い目のエキストラ、3000人動員!!

角川映画「天と地と」(東映配給／'90年６月23日公開予定）の最大のヤマ場・川中島の合戦が、カナダ・カルガリーの郊外の大草原で行われた。この撮影は８月５日にスタート。驚くことにエキストラがすべて地元カルガリーの大学生やインディアンたち。エキストラは全部で3000人。初めて身につける甲冑にみなさん、大騒ぎ!?　地元のマスコミ連中も連日取材に訪れたとか。


➡連日ハードな撮影にもかかわらず、陽気だった青い目の戦国武将たち。


⬆初めて見る甲冑を気に入ったのか、友だち同士で見せあっていた。「オレッテ、キマッテルダロ」なんていってるのかな。

11月号プレゼント 当選者発表!!

スーパーアルバトロス		獣王記		ダブルダンジョン	
千葉県	高橋健太くん	千葉県	成田竜也くん	福井県	安達昌輝くん
奈良県	柴田隆之くん	福島県	叶井賢一くん	広島県	木村英和くん
埼玉県	樋渡妙恵さん	新潟県	中村信也くん	長崎県	熊野信一くん
愛知県	後藤英史くん	滋賀県	松井祐二くん	神奈川県	佐々間勇くん
大分県	赤嶺有京くん	奈良県	花光真次くん	山口県	笠谷隆幸くん

この他の賞品は発送をもって発表とさせて頂きます。

お年玉プレゼントアンケート

このアンケートの答えと希望するプレゼントの番号(第2希望まで)を右のハガキに書いて、切手を貼って送ってね!! しめ切りは12月27日(当日消印有効)。

1 この号でよかった記事3つと、つまらなかった記事1つを選んでください。

❶表紙
❷MARUKATSU電光石火
❸PCIAスペシャル
❹桃太郎活劇
❺NEW SOFT TIMES
❻タイトーチェイスH.Q.
❼バリバリ伝説
❽ヘビーユニット
❾ヴォルフィード
❿トワイライト・ハンター!
⓫GMおっかけ最前線
⓬読者ページ/いくいくパラダイス
⓭イースⅠ・Ⅱ㊎攻略本Vol.3
⓮サイバーナイト
⓯メディアミクスインフォメーション
⓰ソフトヒットチャート
⓱Mr.HELIの大冒険
⓲弁慶外伝
⓳ぎゅわんぶらあ自己中心派
⓴裏技的達人
㉑達人道場/ニュートピア
㉒天外魔境セル画ストーリー
㉓PC移植市況月報
㉔新作お毒味チャート
㉕桃太郎伝達
㉖まんが/ヤコペッティの優雅な生活
㉗NEW SOFT TIMES延長戦
㉘クレクレタコラ
㉙ふろく/NECアベニューパーフェクトブック
㉚ふろく/PCエンジンソフトカタログ'89

2 どんなタイプのゲームが好きですか?(2つ以上も可)

❶ロールプレイング(RPG)	
❷シューティング(STG)	
❸アクション(ACT)	
❹アドベンチャー(AVG)	
❺シミュレーション(SLG)	
❻スポーツ(SPG)	❼パズル

3 ソフトやハードはどこで買いますか?

❶デパート	❷おもちゃ店
❸ディスカウントショップ	
❹通信販売	

4 ソフトを買うときには、何を参考にしますか?

❶雑誌の記事	
❷店頭で実物を見て	
❸TVなどの宣伝、広告	
❹雑誌の広告	❺イベント
❻友だちの意見	
❼お店のひとの話	

5 ソフトを買うときは、何を重視しますか?

❶メーカー	
❷ゲームのジャンル	
❸雑誌の評価	❹価格
❺パッケージ・デザイン	

6 あなたはPCエンジンを持っていますか?

❶持っている	❷持っていない
❸買う予定がある	
❹いらない	

7 あなたはCDロムを持っていますか?

❶持っている
❷持っていない
❸買う予定がある
❹いらない

8 あなたはPCエンジンスーパーグラフィックスに興味がありますか?

❶ある	❷ない
❸すでに持っている	
❹買う予定がある	

9 あなたはPCエンジンシャトル(廉価版)に興味がありますか?

❶ある	❷ない
❸すでに持っている	
❹買う予定がある	

10 あなたはPCエンジンコアグラフィックスに興味がありますか?

❶ある	❷ない
❸買う予定がある	

11 あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらですか?

❶千円以下	❷2千円以下
❸3千円以下	❹5千円以下
❺1万円以下	❻1万円以上

12 そのお金の使いみちはなんですか?(2つ選んでください)

❶ゲームソフト	❷まんが	
❸雑誌	❹書籍	
❺レコード、CD、音楽テープ		
❻ゲームセンター		
❼レンタルビデオ		
❽プラモデル・ラジコン		
❾文具・小物	❿飲食	⓫衣類

13 この1年間に、何本ゲームソフトを買いましたか。

メイルRPG『トワイライト・ハンター!』参加ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

学年	クラブ	趣味	性格	行動①	行動②	行動③	血液型	暗証番号

ランキング表に登録された方は、ここに3ケタの登録番号を記入してください。

キャラクターの名まえ(漢字もOK)　　　　　　(男・女)

キャラクターの星座　　　　　　座

●学　年：1年・2年・3年(学年の数字を記入)
●クラブ：1. 囲碁将棋部　2. 音楽部　3. 科学部　4. 家庭科部　5. 茶道部　6. 剣道部　7. 卓球部　8. テニス部　9. 野球部　10. 陸上部
●趣　味：1. アイドル　2. オカルト　3. 音楽鑑賞　4. 株式投資　5. 拳法　6. 水泳　7. 読書　8. バイク　9. パソコン　10. 料理
●性　格：1. 積極的&論理的　2. 積極的&感情的　3. 消極的&論理的　4. 消極的&感情的
●行動の選択肢や、その他の項目については69ページの記事を参照してください。

氏名		ペンネーム	
住所	〒		
性別		職業(学校名)	
年齢・学年			

(キリトリ線)

(キリトリ線)

●応募方法は104ページを見てね。

あなたの希望する商品の番号は?		
住所　〒		
☎　(　　)	性別	男・女
	年齢・学年	歳　年
氏名	職業(学校名)	

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが41円切手をはってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「お年玉大プレゼント①」係行

●P.104のアンケートにお答えください。

1	よかった		7	
	つまらなかった		8	
2			9	
3			10	
4			11	
5			12	
6			13	本

●P.158の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは㊓PCエンジンを毎月購読していますか？　また、この雑誌をいつ購入しましたか？

1. 毎月購読している　2. ときどき購読している

3. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

購入日　　月　　日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●あなたは㊓PCエンジンの価格について、どう思いますか？

1. 内容が良ければ気にしない　2. 高いと思う　3. あまり気にとめない

4. 手ごろである　5. その他（　　　　　　　　　　　　）

（キリトリ線）

（キリトリ線）

●応募方法は68ページを見てね。

おたよりのコーナー

郵便はがき

102-

おそれいりますが切手をおはりください

東京都千代田区九段南4-7-16

市ヶ谷KTビル

角川書店

㊓PCエンジン編集部

「東京都立入①」係行

勝PCエンジン SOFT HIT CHART

ソフトヒットチャートも創刊と同時にスタートし、1周年を迎えてますますガンバッているぞ。年末年始の買い物の参考にしてくれ。

●10月31日付●

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、勝PCエンジン編集部が独自に作成したものです。

1 ドラえもん

前回	—↑
	ハドソン
	4,900円
	10月31日発売
	894点



このゲームのやさしいモードは、本当にやさしくて、アクションの苦手な女の子や小さい子にはピッタリかもね。

2 SUPER桃太郎電鉄

前回	1↓
	ハドソン
	5,800円
	9月15日発売
	691点



お正月にすごろくで遊ぶ家なんて今はあまりないんだろうけど、今度のお正月はこのソフトで決まりだね。

3 ファイナルラップツイン

前回	3
	ナムコ
	6,200円
	7月7日発売
	573点



ACTやSTGにはクリアというゴールがあるけど、このテのタイムレース物はそれがない。飽きにくさの秘密かな。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格	発売日
4↑	—	524	デジタルチャンプ	ナグザット	5,800円	10月13日
5	6	503	獣王記	NECアベニュー	6,800円	9月29日
6	7	451	ダブルダンジョン	メサイヤ	5,500円	9月29日
7↓	2	439	オーダイン	ナムコ	6,800円	9月8日
8↑	—	398	究極タイガー	タイトー	5,500円	3月31日
9↑	—	313	鏡の国のレジェンド(CDロム)	ビクター音産	6,750円	10月27日
10	10	271	ガンヘッド	ハドソン	5,800円	7月7日

売り切れ情報

遊んでみて初めてその面白さがわかるゲームってあるけど、そのいい例がこの『S桃鉄』だ。初回出荷数はけっこう多かったようだけど、売り切れ店が続出し始めた。店によってはまだあるぞ。急げ!!



『ドラえもん』が1位

あまりにもポピュラーなキャラを主人公にした新作ということで、上位にくい込むのは予想されていた『ドラえもん』。他に強力な新作がなかったことで、わずかな差ながら1位に輝いた。2位以下は、『S桃鉄』、『FLII』、再発売で返り咲いた『究極タイガー』などロングセラーソフトがひしめいているが、年末商戦の嵐の前の静けさか。

期待の新作は、人気が各ソフトに分散してきている点が目につく。

期待の新作 BEST6

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名
1↑	3	412	ダライアス(CD・カード)	NECアベニュー
2	1	389	イースI・II	ハドソン
3↑	6	341	スプラッターハウス	ナムコ
4↓	2	327	源平討魔伝	ナムコ
5	4	293	桃太郎伝説〈豪華版〉	ハドソン
6↑	—	190	スーパー大戦略PCエンジン	マイクロキャビン

3位 スプラッターハウス



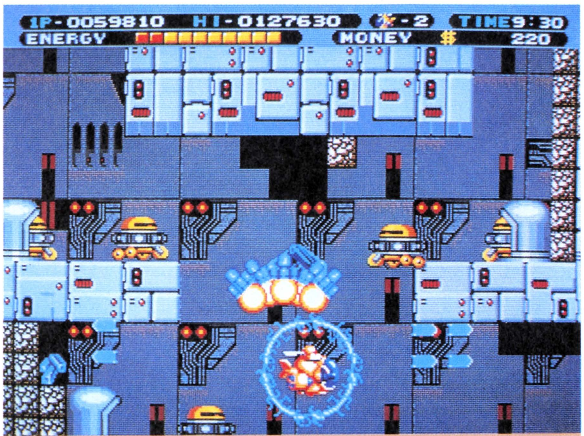
↑アーケード版に忠実な移植ということは、あの不気味さもそのままだ。

●調査協力店 キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)、おもちゃのデンマーク(愛知)

HOW TO WIN 違いのわかるゲーマー達に捧ぐ

パート2 ポイントを押さえて楽しもう！

Mr.HELIの大冒険



アイレム／12月1日発売／￥6,700

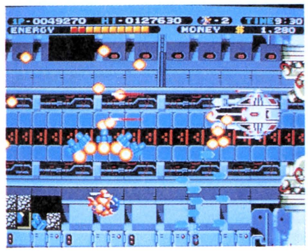
ついに、5面6面攻略の時がやってきた！　超ムズと評判のこのゲームも、これさえ読めば完全攻略できるハズ！

さて、もう3～4面は完璧かな？　いよいよ最終面をクリアする時がやってきたぞ。「うえ～ん、まだだよぉ」という人は前号までの攻略法を、再度研究してみてくれ。必ず、攻略の糸口が見つかるハズだ。

最終ボスが近いだけあって、5面6面ともなると、敵の攻撃もハンパじゃない。毎度のことだが、ボスに関しては攻略法を守らないと倒せない、と言ってもいいくらいだ。しっかり読んで頭に叩き込んでおこう！



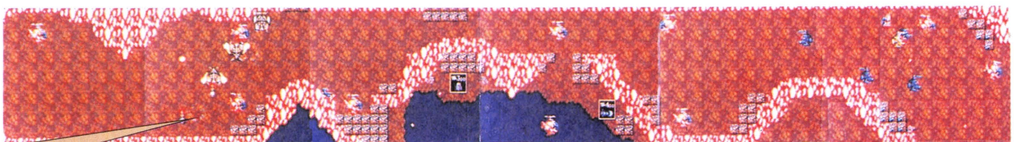
⬅キャ～助けてぇ～！　浮遊レーザーユニットが来るよぉ！

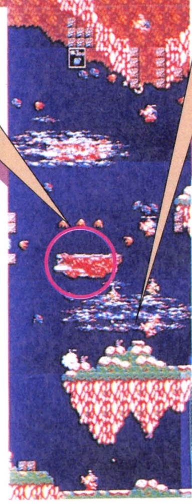


⬅うおぉ！　いったいどこへ逃げればいいんだぁ～！

STAGE5 敵基地は目前だぞ！

START





ここには金色ヘリが3つでてくる。できるだけクリスタルを絞り取りたいが、岩にはさまれないように注意しよう。

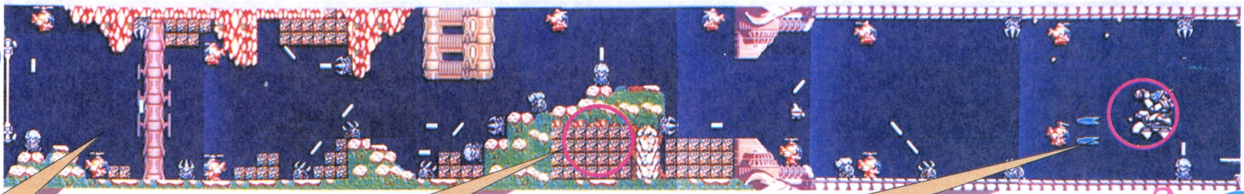


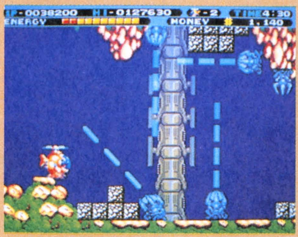
⬆グリーンバットが撃つミサイルは、地面に落ちると3方向に分裂する。コイツはカタくないので、ミサイルを撃ってくる前に、とっとと倒そう。



⬆浮遊岩盤からわいてくるザコどもは、放っておくと次次にわいてくる。あまりにも多くなると、自機の弾が発射できなくなってしまう。サッサと掃除してしまおう。

➡A





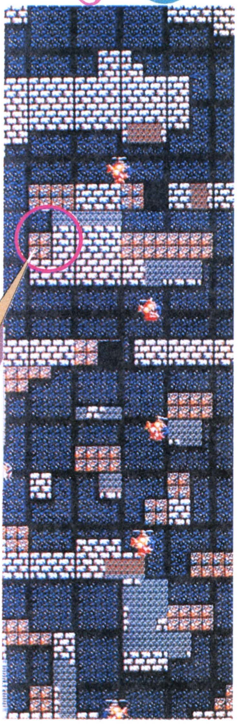
⬆レーザーが張り巡らされている。レーザー砲台は簡単に壊せるから、1つずつ破壊しながら、ゆっくり進もう。

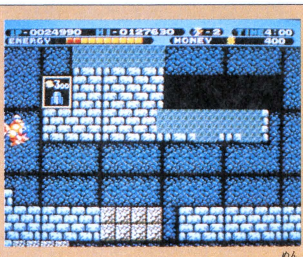


⬆ここで爆弾を爆発させると、岩の扉が開くから、下に降りてアイテムをそっくりいただこう。



⬆特徴といえばレーザーを発射するくらいだ。コイツは1面の中ボスを倒した時の要領で簡単に倒せるぞ。





⬆タバリアンにやられると、ここの面に戻される。タバリアンを倒すために、このホーミングミサイルを必ず取れ！

４面までをクリアできたのなら、この面の横スクロール部分は楽勝だろう。注意すべき敵といえば、中ボスのアイアンウォーリアぐらいなものだ。ただ、この面はクリスタルやアイテムが少ないし、どこを探してもバリアが見つからなかった。だから、装備が貧弱だと苦戦を強いられるかもしれない。

地下迷宮は敵の数がハンパじゃないから慎重に進もう。右の写真のアイテムは必ず取っておこう。

BOSS タバリアン徹底攻略！

タバリアンが出現すると小さな砲台からの攻撃はあるが、本体からの攻撃はない。そのすきに、ミサイルを連射してヤツの口の中にブチ込め。

ヤツが画面の右端までいったら、自機をヤツの左の喉元に位置して、ヤツの動きに合わせながら、少しずつ左に移動しろ。

画面左端までできたら、ヤツが落とす弾が、自機を通り過ぎた瞬間にUターンだ。このタイミングを間違えると、火柱に接触してアウトだ。

下の写真で、自機の位置を確認しよう。

タバリアン登場!!



⬆火柱は、コイツが落とす銀色の弾が爆発してできる。弾の動きをよく見よう。

ヤリッ！



⬆タバリアン粉砕！　ボスからばらまかれるクリスタルはこれが最後だ。ひとつ残らず取ってしまおう。さあ、次は最終面だ！



⬆ここまで来たら、銀色の弾が落ちるタイミングを見切ってすばやくUターンだ。

ミサイルで倒せ！

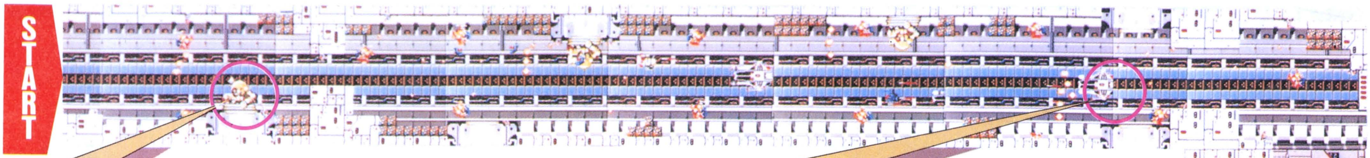


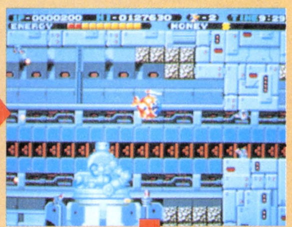
⬆ちょいちょいちょい。タバリアンの動きに合わせて、ちょっとずつ移動しよう。



⬆こんな具合に、ホーミングミサイルが勝手にやっつけてくれるわけさっ！

STAGE6 最後の敵MUDDYを倒せ！




グランドキャノン

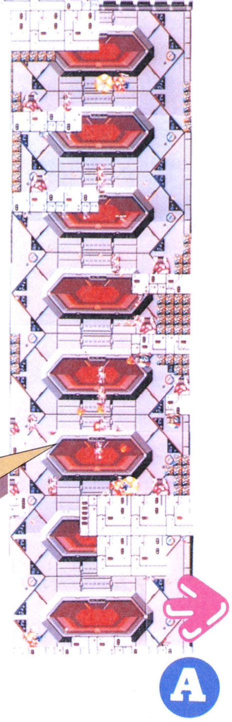
こいつは、まともに戦うととんでもなくカタいヤツだ。しかし、情けない弱点があった。ただ通り過ぎるだけで勝手に自爆してしまうのだ！



⬆レーザーキャノンを倒したら、後から出てくるザコに注意して、サクサクッと通り過ぎてしまおう。



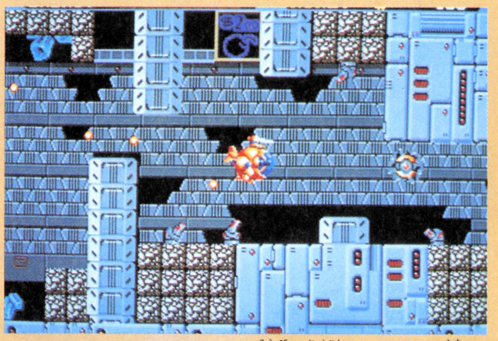
⬆画面の一番下で、左右にショットを撃ちまくっていれば、デスハンドにやられることはないぞ。



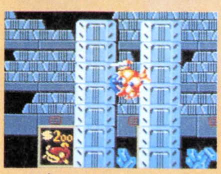
フル装備でいどめ

さすがに最終面だ。特に最初の横スクロール面は、まさに地獄！　しかし、そこさえ過ぎてしまえば、後は“比較的”楽だぞ。全神経を集中して、突き進むのだっ！

この面も、クリスタルやアイテムが少ない。だから、できるだけ充実した装備で５面をクリアしてこの面にいどまないと、かなりつらいぞ！　前ページの攻略法を実行できれば、簡単だね。さあ、最後のボスMUDDYはすぐそこだっ!!



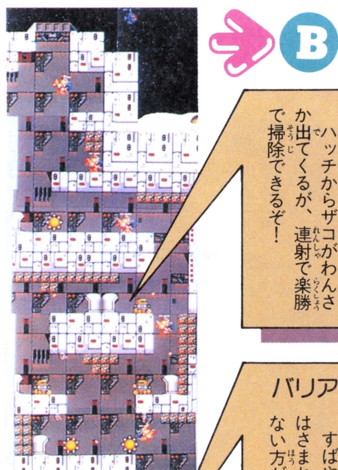
⬆装備が十分なら、ここは弾をバラまきながら、一気につっきってしまおう！



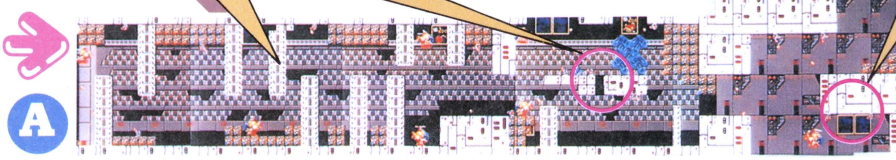
⬆下手にアイテムを取ろうと欲張ると、壁にはさまれて死ぬことになるぞ。



⬆この壁の隙間にある壊せるブロックを、ミサイルで全部壊そう。すると、上の壁がパッと消えて、ご覧の通りクリスタルやアイテムがポンと出るぞ！



ハッチからザコがわんさか出てくるが、連射で楽勝で掃除できるぞ！

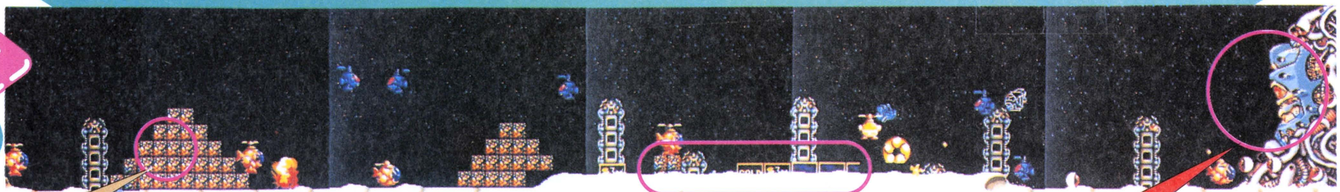


バリア

すばやく取らないと、はさまれて死ぬ。取らない方がいいかもね。

いよいよ最終ゾーンだ！

B



ここに$500があるぞ。このゾーンでは、地面からうにゅうにゅっと「デザートキャノン」が生えてくる。こいつに下から突き上げられないように注意しよう。

最後のアイテムがたんまりあるのだが、地面に埋もれてよく見えない。ほとんどが補給タンクだ。また、この辺りに、たまにピンク色のへりが出現することが……。

MUDDY

MUDDY徹底攻略

MUDDYを攻撃する前に、安全地帯を確保するために、手前にいるデザートキャノンをサクサクッと倒しておこう。

そして次に、MUDDYの攻撃パターンを覚えよう。おたまじゃくしのような弾は破壊できるが、レーザーは破壊不能だぞ。

MUDDYは弾とレーザーを交互に発射する。これがポイントだ。写真を見てもわかるように、レーザーの時は安全地帯にいて、弾を出す時に真正面からショットをブチ込めばいいのだ！ 楽勝だね!!

安全地帯



MUDDYの攻撃パターン

パターン1



⬅顔中からレーザーを撃ってくるから、上下に通過しながらしか攻撃できない。

パターン2



⬅この弾は破壊可能。自機を追いかけてくるから、下手に逃げ回ると当たるぞ。

攻略ポイント



⬅この位置にいれば弾は破壊できる。MUDDYが顔をひっこめるまで、撃って撃ってうちまくれ！



全面クリア

⬅ヤリ～！ ついに、マッドサイエンティスト：MUDDYを倒したぞぉ。ああ、長くツライ飛行だったなぁ。

Writer's Note

パタパタパタ。今月は、携帯用扇風機を頭に乗せて、街を歩いているのだ。ほほほ。

んなこたぁ、どぉでもいいね。ははは。っと、この『Mr.HELI』も、やっと最終面までこぎつけることができました。なんともはや、ムズいゲームでしたねぇ。やっとの思いでクリアできた時には、頬を水滴が流れたものなあ。ナンチャッテ(死語)。 (サイレンサー堀)

箱根の関所から京の都へ

弁慶外伝

いよいよ発売間近となった『弁慶外伝』。今回のHOW TO WINでは、ついに復活した弁慶とともに、ゲームのターニングポイント・京の都を目指す鬼若の旅を完全フォローしちゃうぞ！

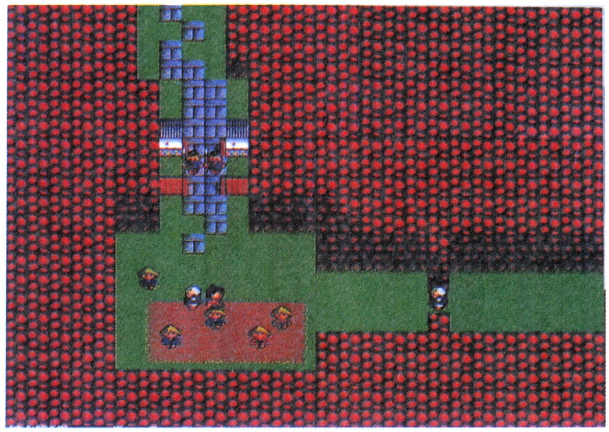


サン電子／12月22日発売／¥6,200

北の果てエゾの地より、帝のおわする京の都へ

箱根の関所 武器を買いそろえておこう

エゾの夢仙人に夢想の回鏡をもらえば、鎌倉の都までは、あっという間。さあ心も新たに、帝の待つ京の都を目指そう。ただし、箱根以西の敵はさらに凶暴・凶悪なヤツばかり。焦る気持ちを抑えて装備を調えてから出発だ！





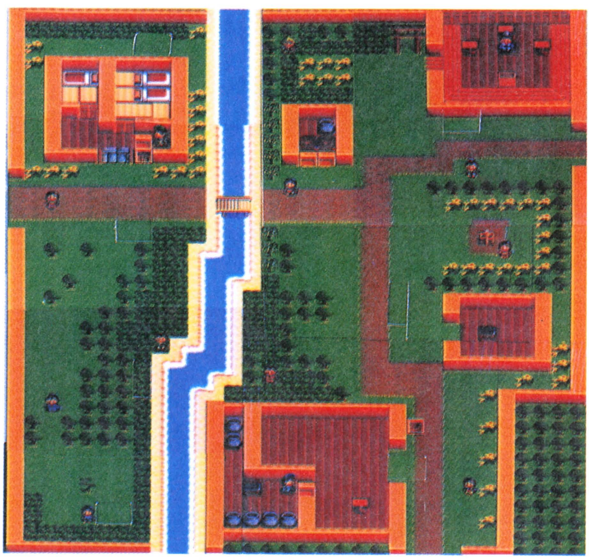
↑こんどはちゃんと通してくれるんだよね。気分いい！



←ここで買える武器はなかなか強力。

行商人	アイテム	値段	人物	性能
	超合金ヨーヨー	1800	沙	攻+24
	火薬玉	1500	三	攻+25

尾張の町 情報集めをしっかりと



箱根の関所からしばらく西に進めば、この尾張の町。とりあえずここで情報収集だ。

まず、第1の情報は、この町の北、能登の地に盗賊が出没するということ。盗賊っていうと、まさかアイツのことでは…？ 第2の情報は、待ちに待っていた船の入手法。船が手に入れば行動範囲が一挙に広がるぞ。

さらに、三種の神器や西に広がる砂漠の話など、チェックすべき情報が多いのだ。



←なるほど、まずは帝に会わなくちゃ。

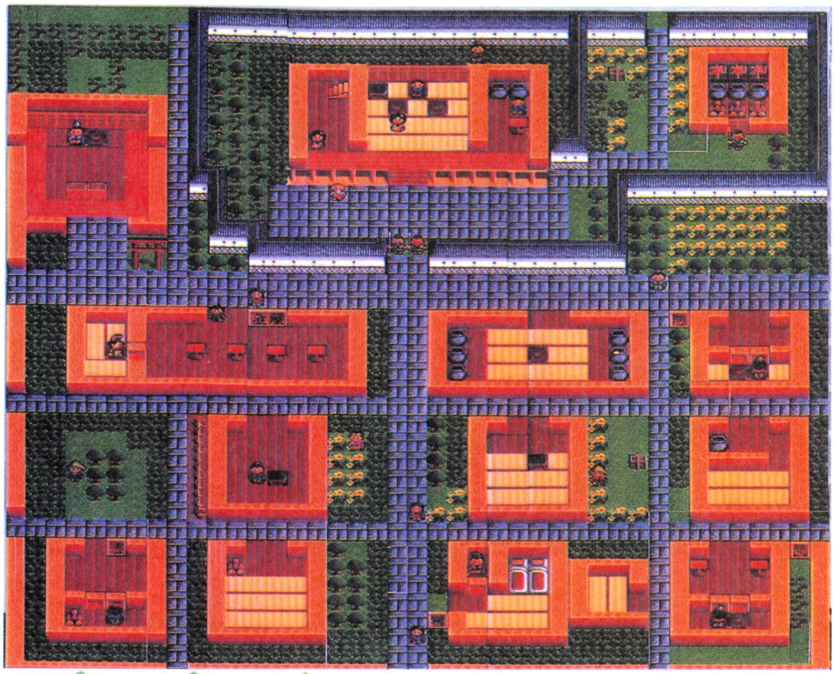


←砂漠が町や村をのみ込んでいるだって？

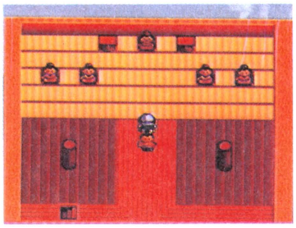
道具屋	アイテム	値段
	大薬	100
	土の霊薬	1000
	封魔香	250
	身返しの手鏡	150

行商人	アイテム	値段	人物	性能
	鉄の鎧	800	鬼・弁・三	防+28
	超合金ヨーヨー	2000	沙	攻+24
	火薬玉	1700	三	攻+25

※鬼＝鬼若、弁＝弁慶、三＝三郎、沙＝沙夜香



京の都 帝の勅命を受け、新たな展開へ！



碁盤の目のような京の都。ここまで来て、やっとこの国の半分を踏破したことになる。旅の疲れを宿屋で癒したら、なにはともあれ、帝にお目通り願おう。お屋敷に行くと、じゃまする者もなく、すんなり帝に会うことができるぞ。帝とその周りの貴族たちの話を聞くと、尾張の町で得た情報通り、神戸の港の船の使用許可を戴くことができる。さらに、魔界の者を退けるために必要不可欠な「三種の神器」についての、詳しい話も聞くことができるだろう。冒険の旅はこれからなのだ!!

新たなる冒険が鬼若たちを待ち受ける!!

帝のお屋敷で聞いた話では、最重要アイテム「三種の神器」のうち、2つまでは帝のお屋敷に保管されているが、最後の神器「くさなぎの剣」は壇の浦の海に沈んでいるという。こいつは、なにがなんでも探し出さなくちゃいけないぞ。

さらに京の都の金屋では、もうひとつの超重要情報が得られる。なんと、紀伊の国に行けば鬼若の母のことが、なにかわかるかもしれないというのだ!!



➡失われた「くさなぎの剣」を探し出すのだ!!



⬇鬼若の旅の目的。その出生の謎の手がかりを、ついにつかんだぞ。



⬆この、ひとくい砂漠にも、いつかは挑まなくてはならないのだ。

鬼若よ、紀伊の国を目指すのだ！



➡紀伊の国のイベントが終ったら、舟を入手しに神戸へ。

母の手がかりを、金屋で入手した鬼若は、紀伊の国を目指す。紀伊は京の都の南にあって、地続きなので舟が無くても行くことができるのだ。旅の目的である出生の秘密が、ついに明らかになるのだろうか？　この出生の秘密は、帝の勅命とも決して無関係では無いハズ。急いで紀伊に向かおう。

鬼若の出生の秘密が今、あきらかに

京の都で装備を調えよう

いい武器や防具を買っておきたいのはもちろん、ぜひ欲しいのが六道の秘薬。これがあれば、町まで戻らなくても、死者を復活できるのだ。

	アイテム	値段
道具屋	大薬	100
	風の霊薬	80
	水の霊薬	90
	火の霊薬	100
	封魔香	300
	身返しの手鏡	150
	六道の秘薬	1500

	アイテム	値段	人物	性能
防具屋	七色の肩かけ	500	沙	防+15
	鉄の兜	300	鬼・弁・三	防+20
	魔よけの羽衣	500	沙	防+20
	鉄の鎧	1200	鬼・弁・三	防+28
武器屋	斬魔刀	1000	三	攻+28
	鋼鉄の角杖	1000	鬼・弁・三	攻+26
	退魔の剣	5000	鬼	攻+36

Writer's Note

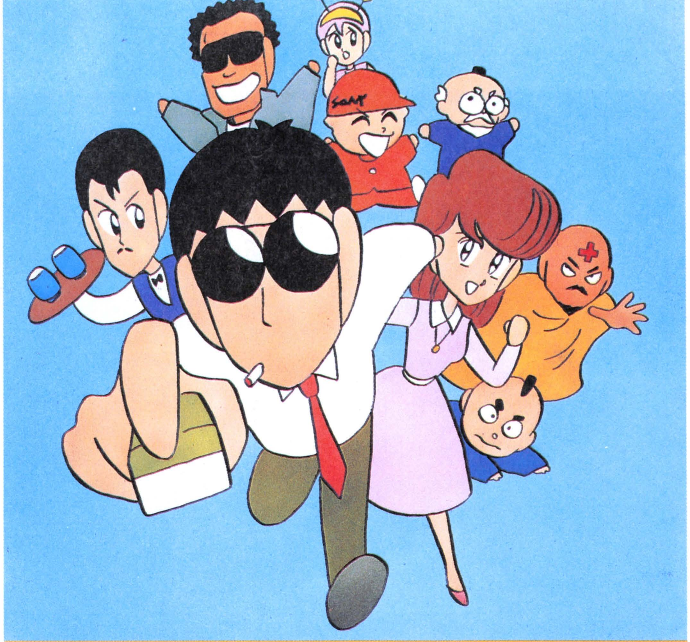
長〜いこと待たされた『弁慶外伝』も、いよいよ発売間近。じっくり時間をかけただけあって、グラフィックやBGMはもちろん、システム、シナリオともによく練りこまれた仕上がりになっている。冬休みはこの1本で決まり！　ってとこかな。

（ドワーフ西谷）

笑える(わら)タコ麻雀(マージャン)

CDだよ全員集合

ぎゅわんぶらあ自己中心派 激闘36雀士



ハドソン／発売中／¥5,800

パソコン版ではすでに人気が定着したコミカル麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が、いよいよCDロムでデビュー！

ハチャメチャなキャラたちと、いざ勝負！

3種類の対戦形式が用意されていて、いろんな楽しみ方ができちゃう麻雀ゲーム。初心者は、指導者モードを選べば、どんな手を狙って、どの牌を切ったらいいかも教えてくれる。上級者なら、ウマ、ドボンなどをつけて、より緊迫感のある勝負を楽しもう。

片山まさゆきの人気コミックが原作のこのゲーム、最大の特色はやったらめったら個性的な雀士たち。このCDロム版では、パソコン版のパート1から3までの全雀士36人がズラーリ勢ぞろい。対戦すると、それぞれが個性的な声で、個性的にしゃべってくれるのは、CDロムならではのおもしろさだろう。もちろん、麻雀の打ち方に個性がなくっちゃ、意味がない。そこで、それぞれに独自の思考ルーチンを採用、ツキまでデータ化。だから、必勝法とは、すなわち敵を知ることになる。というわけで、このHOW TO WINでは、全雀士のクセを一挙公開！

まずはルールを決めて、



➡勝負をおもしろくするルールがあれこれ選べる。

個性的メンツと勝負！

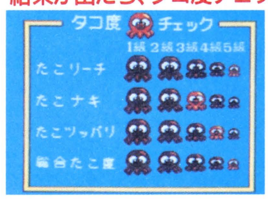


➡マンガンツモでみんなが泣く顔を見るのは爽快。



➡勝負結果はシビアに表示されてしまうのだ。

結果が出たら、タコ度チェック



➡タコ度が高いほど下手？ いやいや、それも個性。

あれこれ楽しめる3モード！

フリー対戦

対戦相手が自由に選べるモード。他のメンツの手牌オープンや自分の手をコンピュータまかせにして、初心者の練習用にも。



⬅各メンツの個性をつかむのにも便利なモードだね。

勝ち抜き戦

全キャラクターとの総当たり戦。2位でも次に進めるから、でかく勝負するより、プラマイゼロくらいの気持ちでいこう。



⬅次々と現れる対戦相手。優勝への道のりは遠い！

タコ討伐戦

36人の雀士の半数がタコ派、もう半数がアンチタコ派だ。どちらかの派の雀士と組んで、2人の合計得点を敵チームと競い合い、最終的には東京各地の雀荘をすべて制覇すれば勝ち。アンチタコ派は上級者の麻雀をするから、当然、こちらと組んだほうが戦いやすい。だが、タコ派のはちゃめちゃ麻雀も、強引なやり方で勝ちを取ったりするから、怖いのだ。



⬅東京各地の雀荘をすべて制覇すればキミの勝ち！



⬅アンチタコ派と組むか、タコ派と組むか、問題だ。

無手勝流の、このあぶなさがおもしろい！

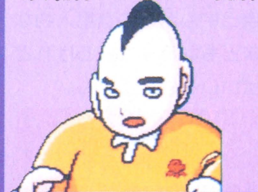
タコ派の面々

こちらタコ派は、顔を見ただけでもあぶなっかしそうな奴ばっかり。しかし、タコ＝下手＝弱いと単純に考えてはいけないのだ。むしろ、おきて破りの大胆な（なんも考えてないからできるのだが）打ち方には、じゅうぶん用心する必要がある。自分の麻雀を狂わせられないように、このメンツのクセはしっかり覚えておくことをお勧めしたーい！

本家本元、元祖のタコ野郎たち

タコ宮内

自分の手だけ見て打ってるど素人。こいつ相手に迷彩やヒッカケは無駄。ヒキが強くとんでもない待ちでツモアガリすることあり。調子にのるとタコに変身。



片ちん大王

タコ友会の会長。一見まともな雀士だが、負けがこむとタコ打ちに。勝たせてつけあがらせるとやっかいな存在だから、早めにへこませるが、勝ちだ。



ナキのカバ

覚えたての頃に、ヒキの弱さをナキでカバーすることを知った。いまでは、完成メンツを崩してまでのナキまくり。役牌アガリも多いので、役牌の初牌は注意。



ババプロ

清一色アガリに魅せられたプロ雀士。捨て牌を見ていれば、安牌はすぐわかる。ツモられないうちに、さっさとアガろう。ダマテンの狙い打ちが有効だ。



勝ち過ぎの金蔵

むちゃくちゃな強運の持ち主。配牌、ツモともに神がかり的で、まず鳴かない。こいつに勝つには、安くていいから点棒を奪い取り、気落ちさせるしかない。



バッドハンド

ツキに見はなされた男。が、そのクズツモを利用してコクシなど一発逆転の手を作る極真麻雀が怖い。テンパイの早いタンヤオ狙いなど正統麻雀で対抗せよ。



森田健作

ご存じ、永遠の青春青年。男の手役"一気通貫"にかたくなにこだわり続け、打ち手は突進型、決して引かない麻雀。相手の手を読む守りの麻雀が効果的だ。



ブラックザンク

謎の外科医は医術の腕は確かだが、麻雀の腕はまるで信用できない。ガメまくる麻雀で、いつも危険牌をやまほど抱えているから、他人のリーチに弱いのだ。



ゲテモノ、バケモノが勢ぞろい！

ヤーメネーター

内蔵コンピュータを駆使する麻雀アンドロイドというと強そうに聞こえるが、自分の手牌しかデータ入力してないタコ。多面待ちで狙えば、楽勝なのだ。



北郎

青山墓地在住の妖怪。肩にのせている目玉おやじが要所要所で指導する。リーチ好きで、ペンチャン、カンチャンおかまいなし。追いかけリーチに弱い。



ガラポン

どっかで見たことあるレトロ怪獣。役牌に恵まれ、字牌も大切にしているので、役満狙いに見えるが、じつは安い手が多いので、無視して自分の麻雀すべし。



E.T.

地球に植物採集に来た正体不明の宇宙人。ただいま麻雀勉強中の初心者で、手を決めて打つから流れの変化に弱いし、勝負に徹しきれない甘さがある。



ハルタン星人

人気番組ウラドラQに登場した謎の配牌忍者。分身の術や裏ドラ光線、配牌の握り込みなどの特殊能力を持つ。スピーディなタンヤオ狙いが得意技である。



マッコウ

名前のまんま、真っ向から勝負の強気一点張り麻雀をする。テンパったら決してオリないから、無理なツッパリによる交通事故に注意するようにしよう。



女の運転と麻雀はアブナイ

カリフォルニアレディー

アメリカはＵＣＬＡから、麻雀と人間心理の研究のためにやってきた。相手の手や待ちを読むのがうまく、なかなか振り込まない。テンパイ即リーする。



オクトパシーふみ

タコ友会の会員ナンバー001。鳴きまくり、場を荒らし、こちらの調子を狂わせる。バカホン好きだが、多面張りになると待ちや鳴きがわからず混乱してしまう。



かおりちゃん

本名積木かおり。わがままで、自己中心的な暴牌族。一緒に卓を囲むとあぶないこと、このうえない。たまに大勝するが、たいがいはダブハコ以上の大敗。



CHONCHON

日本雀プロオーディション、全国2000人の応募者の中から選び抜かれたアイドル。一応プロなのに、打ち筋は完全な素人。強さより、魅力、個性で売ってる。



タコじゃないからまともだと思うべからず

アンチタコ派の面々

アンチタコ派というからにゃ、一応タコ麻雀はあまりしないとはいえる。だが、素直で正当な麻雀をする上級者揃いなどと期待してはいけないのだ。なんといったって、むちゃらんくちゃらんなキャラが売り物の『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の登場人物なのだから。テクニックにおぼれて勝負を忘れる奴、一生懸命まともな麻雀をするけれどツキがまったくない奴……アンチタコ派にも弱い奴らはいっぱいいるのだよーん。

少しだけまともな雀士野郎たち

ジーニアス斉藤



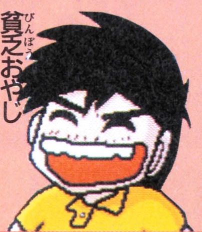
セオリー通りだと裏目に出る局を野性のカンで見分け、アガってしまう天才肌雀士。鳴きまくって、ツモの流れを変えるくらいしか手はない。

持ち杉ドラ夫



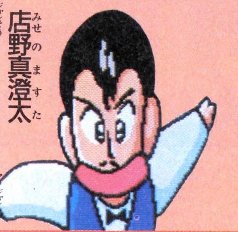
『ぎゅわんぶらあ自己中心派』ではダントツの強さを誇るテクニシャン。こいつを攻めるには、場を荒らすタコ麻雀で調子を狂わせるのが一番だ。

貧乏おやじ



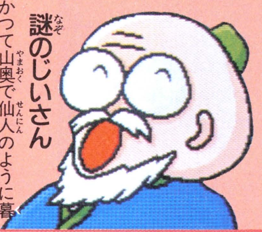
女房とこども3人抱え、ツキなし、腕なし、金なしの三重苦。沈めば沈むほどムチャな打ち方をして自滅するので、序盤のうちにどんどんいびろう。

店野真澄太



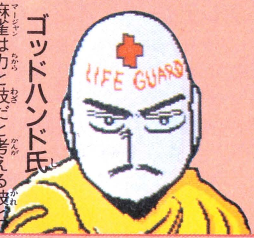
雀荘のマスターだから麻雀の基本を知っており、セオリー重視の基本的な打ち方をする。弱気な性格だから、強気に出れば、自分から降りる。

謎のじいさん



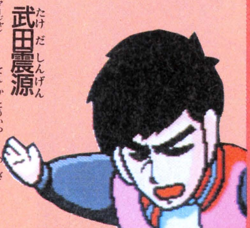
かつて山奥で仙人のように暮らして、麻雀の技を磨きあげ、テクニックは一流。が、あまりにツキがないためほとんどアガレず、まるで怖くない。

ゴッドハンド氏



麻雀は力と技だと考える彼と卓を囲めば、格闘技の世界へ。無駄ヅモのない完全麻雀技が彼の目標。真空ヅモ、いなずまヅモなどのツモ技を持つ。

武田震源



麻雀での天下統一を目指し、風林火山の心がまえを持つ。学生ゆえに財力が若干弱いが、それ以外は欠点らしい欠点がないバランスのとれた雀士だ。

全自動の狼



自ら作り出した麻雀コンピュータを傍らに置き、すべての状況を計算しつくして打牌してくる、手ごわい理論派雀士。気合と勢いで勝負しよう。

ソニー君



つねに独自の麻雀技術を開発し、他者とはちがう麻雀を展開。だが、その独自性のゆえに浮き上がり、マークされて、孤軍奮闘。得意手は鳴きタン。

北家拳士郎



北家神拳の最後の伝承者。北家のときに本領を発揮。親に鳴かれないように牌をしぼっての究極リーチは一撃必殺。鳴きまくりの早アガリで対抗。

女のマジは、こわーい

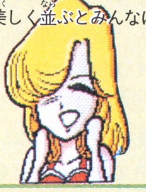
クリスチーネ.M

役を打つことに魅了された、麻雀中毒の女子高生。『黄金の一発』をアガルことを夢みて、だんだんに高い役をアガっていくように手作りをしていく。



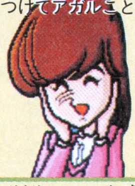
迷彩レディー

ミエちゃんの実の姉で、横須賀雀士憧れの迷彩レディー7代目。テクニシャンだが、その技術のすべてを迷彩作りに注ぎ、捨て牌が美しく並ぶとみんなに自慢。



律見江ミエ

明るくていいかげん、マイペースの典型的B型雀士。よくいえば、流れに逆らわない打ち方。ヒキが強く、リーチ一発や裏ドラをつけてアガルことが多い。



テナリンズ（キムチちゃん）

手なりで、どんどん早アガリ。一度の点数は低く、回数多くアガルことでトップを狙うタイプ。わがままで、こすっからい、いかにもギャルらしい麻雀をする。



献血のお由紀

麻雀の打ち方から相手の血液型を読み、負け分を血液で支払わせ、不足血液を集めている。相手の観察に努めている序盤に叩いておくようにしよう。



早乙女のお嬢様（早乙女牌）

学習院卒の高貴な生まれのお嬢様。本来は恵まれた配牌からの速攻型だが、鳴いたり、暴牌することを禁じられていて、リーチすると降りることが多い。



クララ

腕が悪く、牌を立ててアガル自信がないため、鳴かずにはいられない。彼女を心配するアルプスの少女ハイジやヤギは、メンゼンでアガルと大喜びである。



中島ハコ

ひたすら暗く、怨念のこもった麻雀。ハジに頼ったジュンチャン、チャンタなどの手をダマでアガル。このマイナスパワーに勝つにはひたすら明るい麻雀を。



Writer's Note すでにパソコン版、ファミコン版で定評のあるゲームで、買って損しない1本としておすすめ。この麻雀に慣れれば、どんなタコな相手との対戦ももう怖くない！（ケイちゃん）

これさえ読めばキミも必ずなれる

ゲームの達人

THE MASTER OF PC-ENGINE GAME





毎日敵と戦うキミに、実用本位の

裏技的

『鏡の国のレジェンド』のデバッグモードや、『ドラえもん』の大技が勢揃い。

鏡の国のレジェンド

『鏡の国』のデバッグモードみーっけ！

島根県 稲田たけしくん

CDロムを持ってないのに『鏡の国のレジェンド』を買ってしまう、のりピーファンもいるとか？　そんなのりピーファンに贈るコマンドがコレだッ！　いつでも好きなのりピーが見れるわ、好きな歌が聞けるわの、盛りだくさんのこの技。友達にたのんでも見せてもらう価値はあるゾ。

定番のタイトルでコマンド



⬆タイトル画面でコマンド。タイトルはまさにコマンドの定石、定番、十八番！

タイトルでⅡを16回、Ⅰを16回押してランを押す

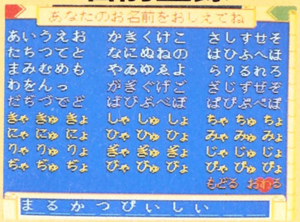


⬅ここの画面で"始める"を選択してⅠボタンを押そう。



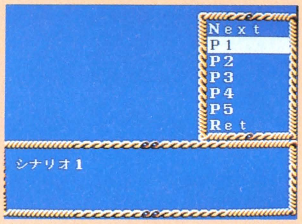
➡これがッ『鏡の国』のデバッグモードだ！　6種類のメニューがあるぞ。

● 名前登録



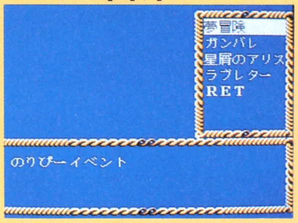
⬆"名前登録"では、入力した自分の名前をのりピーが呼んでくれるのだ。

● シナリオ



⬆"シナリオ"モードは、なんと面セレクトできるのだ。AVG初やね。

● 音楽室



⬆ゲーム中に聞けるのりピーの歌が、いつでも聞けるモードが"音楽室"だ。

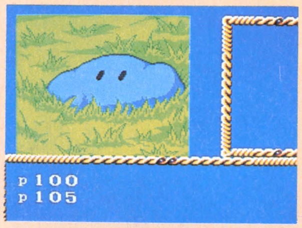


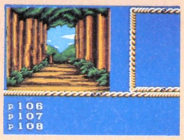
➡「星屑のアリス」はここで流れるんだ。



⬇『ド〇スピ』？　BGMは「ラブレター」

● アニメ





⬆"アニメ"はアニメーションするシーンがすべて見られるんだ。

● 静止画



⬅アニメーションしない画面はこのモードで。

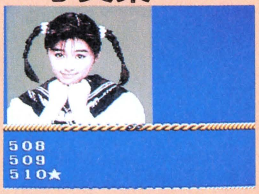


➡おおっと中華まん！　今がおいしい季節だね。

● のりピー写真集



⬆チャイナドレスののりピーなど、ファン必見のモード。



⬆セーラ服姿ののりピーだって見ることができるのです。



⬅さて、誰でしょう？　幼いころののりピー。マンモスかわピー!!

裏技19本をプレゼント!!

達人

新作の数は少なくても、裏技は実りたわわの豊作です。

マークの見方


ダイヤモンドラビット賞 3000MAC 5000円


ブロンズラビット賞 1500MAC 2000円


ゴールドラビット賞 2500MAC 4000円


セラミックラビット賞 1000MAC 1000円


シルバーラビット賞 2000MAC 3000円

おこぼれ技 も、ひとつで賞 500MAC 500円

スーパーアルバトロス



隠れキャラモード一挙公開

東京都 すぱい中沢くん

『スーパーアルバトロス』の"隠れキャラ"っていったら、『ヴァリスⅡ』の優子ちゃんだよね。だけど、優子ちゃん以外の隠れキャラもいくつか発見されたゾ。ゲームスタート前のメニュー画面で、それぞれコマンドすると、いろいろキャラが登場するぞ。さらに、確実に優子ちゃんを呼び出すこともできるんだ。

メニュー画面



⬆この画面でコマンド。コマンド入力しても効果音などは鳴らないよ。

●冗談キャラモード

セレクト、ランを押しながらⅠを押す



⬆コマンド入力後、"マッチ"、"トーナメント"以外を選ぶと……誰だ、おまえは？

こ〜んなキャラクターで、ゴルフができるの!?



⬆冗談キャラの年齢を変えると面白いゾ！

ボクだってゴルフぐらいできるよ！

●いつでも優子ちゃんといっしょモード

セレクト、ランを押しながらⅡを押す



⬆このコマンドを使えば、必ず一撃必殺で(?)キャディが優子ちゃんに！



⬇おおッと、デフォルメ優子ちゃん。

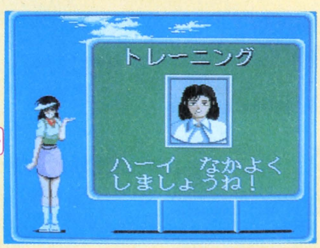
⬆やっぱり制服っていったらセーラー服やね♡

⬆こんな優子ちゃんもかあいい！

●アイドル モード

好きなアイドルキャディさんとプレーイ！

セレクト、ランを押しながらⅠ、Ⅱを押す



⬆と、まぁこんな感じでキャディさんがアイドルっぽくなってしまうワケです。



⬆アゴのホクロが印象的なキャディさん。モデルはナンノかな？



⬆ポニーテイルだ、ポニーテイル！ キャラはサイトーさん？



⬆青いベストのこの人。モデルはいったい誰なんでしょ？



⬆目もとのホクロ、どこかで見たことあるんだけど、誰だろう？

ドラちゃんの隠しアイテム&パスワード公開

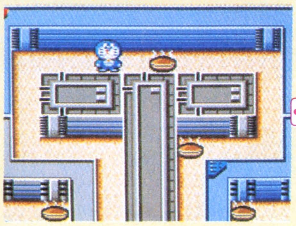
ドラえもん



連続掘りの快感！ スーパーモグラ手袋発見！

青森県 足立二郎くん

1面に隠されている！



⬆なんと、こんなスゴイアイテムが1面に隠されていたなんて……。

ここを掘れほれホレ！



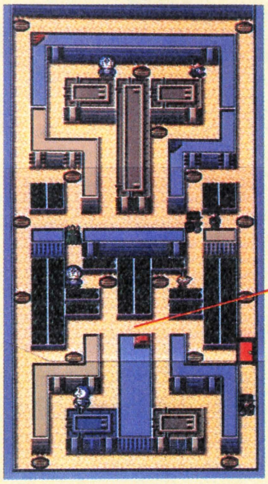
⬆右のMAPを参考に、この地点に穴を掘ってみよう。敵を落としちゃ×！

これがSモグラ手袋だ

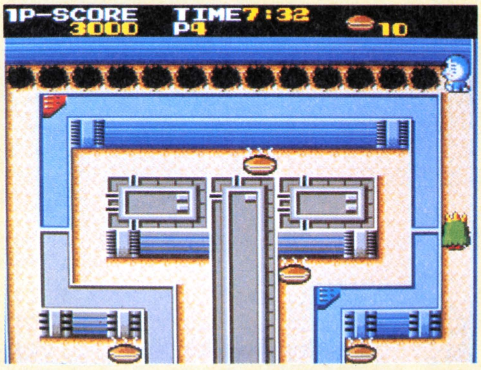


⬆掘った穴を埋めると出現、スーパーモグラ手袋！ その効果は？

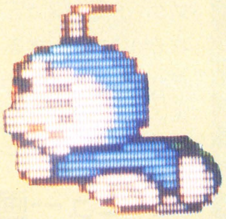
ROUND 1



マンガに登場するアイテムを、うまくゲーム中に取り込んだ『ドラえもん』。中でもゲームをスムーズに進めるための必須アイテム“モグラ手袋”は、かかせないよね。取るごとに、一度に掘れる穴の数が増えるというスグレモノだ。一度に16コまで穴を掘れるようになるには、たくさんのモグラ手袋を取らなくてはならない。しかし、隠しアイテム“スーパーモグラ手袋”を取れば、イッキに最高の16コ連続掘りができるんだ。スゴイ！



⬅その穴に落ちることは死を意味するッ！ 一度に最高16コの穴を掘ることができるんだぜ！





“むずかしい”モードに挑戦！

東京都 つなさしみくん

ハマってるゲームマニアから、ゲームの“ゲ”の字も知らない人にも楽しめる『ドラえもん』のもうひとつのレベル“むずかしい”モードに挑戦してみないか？ “ふつう”でもやさしすぎるッ！ っていう人にオススメする。



⬆ついに“ふつう”モードがクリアできた！ バンザーイ！ じっくりやったカイがあるってもんだね。

“むずかしい”モード



⬆エンディングが終わったらリセットをかける。するとタイトルに…。おやっ？ 変なモードがあるぞ…。

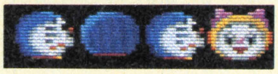


⬆これが“むずかしい”モードの1面だ。1面でも敵の数は多く、その動きは速い。“ふつう”モードの倍は歯ごたえがあるゾ。

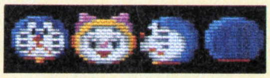
むずかしいモード パスワード一挙公開

“ふつう”じゃあやさしすぎてやってられないぜ！ って人はイキナリど―ぞ！

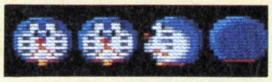
ROUND 1



ROUND 10



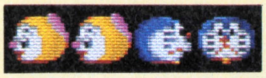
ROUND 20



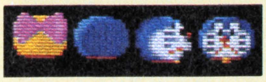
ROUND 30



ROUND 40



ROUND 50



ROUND 60



お得技、3本立てはいかが

ダブルダンジョン



死の連鎖反応！ボスキャラ楽勝攻略法だ！

北海道　沢向圭一くん

強いボスキャラも、この技なら楽勝！まず、2人用でスタート。2Pは、敵に会い、1Pはボスの部屋に入る。そこで、2Pが目の前の敵を倒すと、1Pが何もしなくてもボスを倒したことになる（1Pと2Pが逆でもいいよ）。

まずはこのように



⬆1P側がボスの部屋へ、2P側は敵モンスターに接触！

続いてボスの部屋へ



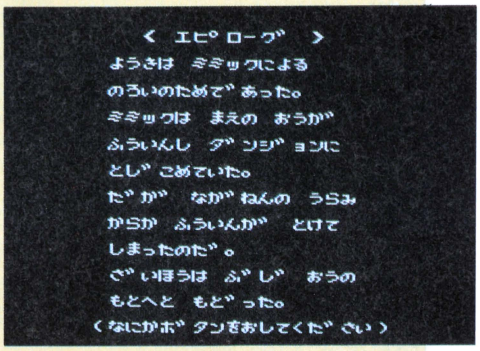
⬆1P側がボスの部屋へ入ったら、2P側は目の前の敵を攻撃！

ボスまで倒せた！



⬆スライム撃破、続いてミミック轟沈！　まさに死の連鎖反応！

あッという間にクリアーだー！



⬆こんな低いレベルじゃ普通は絶対クリアできないよね。スライムと運命をともにしたミミック合掌(笑)。

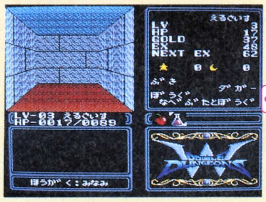


復活する宝箱を利用して、お金稼ぎはいかがです？

高知県　隅田祐司くん

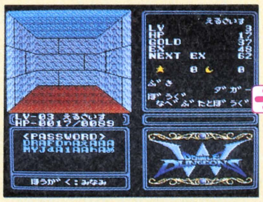
ちょっとめんどうだけど、確実にお金を稼げる技だよ。宝箱を開けたらその宝箱は消えちゃうけど、パスワードをとってリセットをかける。また、とったパスワードを入力すると宝箱が復活しているんだ。これを利用すればお金持ちになれる！

リフレッシュ入手！



⬆体力全快アイテム、リフレッシュだ。宝箱は消えてしまった。

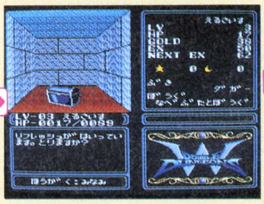
パスワードをとろう



⬆宝箱を開けつくしたらパスワードをとろう。まちがえないでね。

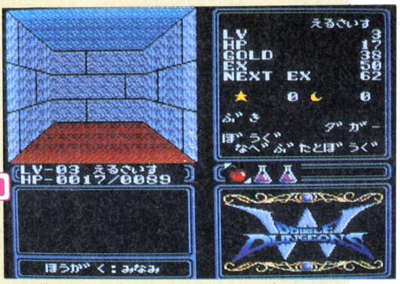
リセット!!

宝箱が復活してる！



⬆さっきのパスワードで再び始めたら宝箱が復活していた！

これをくりかせばお金持ち！　になれるかもネ！



⬆入手したアイテムをショップに売れば、ヘタに怪物を相手にするより、金まわりがいいハズだ。がんばってくれ。



最初の一撃をコントロールして効率よく戦おう！

福島県　宮原大典くん

敵に与える最初の一撃のダメージは、大きい方がいいよね。敵に与えたダメージが小さく、本来なら倒せるはずの敵が倒せなかった。そんなときは方向キーの上以外を押して戦線離脱！　再び攻撃して倒せるまでくりかえせばOK！

あれッ？　倒せない！

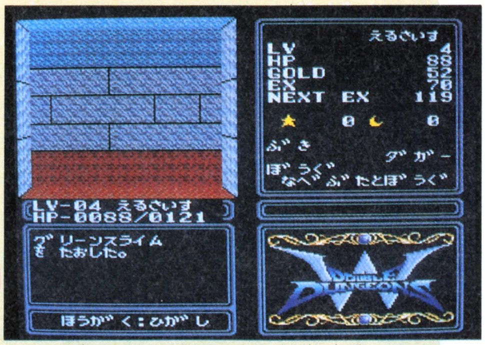


⬆グリーンスライムに会心の一撃いッ！　っと思ったらハズした。なぁんてこったい！

引け引け〜いッ！

⬇ぬうウゥゥ、逃げるのではないゾ！　決して逃げてるワケじゃないんだ。本当だってば！





⬆再度攻撃！　今度は倒せました。強敵を相手にするときにもこの技は有効。大打撃を与えてから攻撃だ。

スーパー桃太郎電鉄

第3のテストモード“としょしつ”発見

茨城県 ヒロッペくん

先月号の“美術室”、“音楽室”モード以外のテストモード発見！“いつもの・3Pコンピュータなし”でスタート。名前登録時に「モモタロ」、「としょ」、「しつ」と入力。すると、ゲーム中に出てくる桃鉄のメッセージが見れるんだ。なるほど、図書室ねェ。



⬆テストモードでおなじみの“いつもの”と“3人用コンピュータなし”を選択。

名前登録はこのように



⬆“モモタロ”はそのまま、おわりを選ぼう。そして“としょ・しつ”。



⬆こんな感じでゲーム中のメッセージが出てくるんだ。たくさんあるぞ。

武田信玄

イキナリ謙信とVSモード&その応用編だい！

東京都 寺内健朗くん

1 敵将上杉謙信とイキナリ対決！

『武田信玄』の最後の大ボス、上杉謙信とすぐに対決できるコマンドが発見されたぞ。コマンドはゲーム中に、どの面でもいいからポーズをかけてコマンド入力。ポーズを解除すると、突然画面は変わって宿敵謙信との対決が始まるぞ。謙信の所へ行くまでにくたばっちゃう人や、早くエンディングが見たい人はドーゾ。



⬆1面の最初のところでコマンドしてみることにした。はたして、はたして……。

➡ 左下を、20回以上押す ➡

信玄と謙信、因縁の対決！



⬆上杉謙信登場！ 信玄の倍近いその体から振りおろされる、刀の一撃は相当なものがあるぞ。

2 信玄もビックリのリセット技

上の「イキナリ謙信VSモード」の応用編だ。ボスを倒したらすぐにポーズをかけて1のコマンドをしてみよう。謙信のセリフがバグりながら出てきたあと、なぜかタイトル画面が出てくる。そう、要するにリセットがかかってしまうのだ……。

ボスを倒してコマンド



⬆何面のボスでもいいから、倒したらポーズをかけてコマンドしよう。

➡ 方向キーの左下を20回以上押す

リセットでタイトル画面



⬅なぜかタイトル画面。こりゃまいったわ。トホホホ……。

3 スーパーデフォルメ信玄登場！

わざとやられる



⬆やられたーッ！ なんてね。ワザとです。ポーズをかけてコマンドだ。

まだまだあるゾ、応用編！ 今度は信玄がおもいっきり縮んだ“SD信玄”が登場するんだ。信玄がやられてバッタリと倒れたら、すぐポーズをかけてコマンドしよう。謙信との対決時に正面を向いたSD信玄が出現！ カニ歩きまでしてくれちゃうかわいいヤツなのだ。

方向キーの左下を20回以上押す ➡



➡これがッSD信玄だッ！ 刀を振ったりするとバグっちゃうぞ。

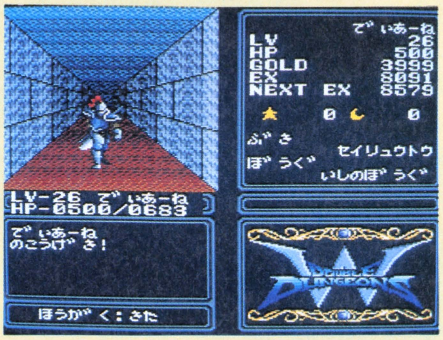


ダブルダンジョン

シナリオごとのレベルUPはもういらない？

静岡県 日下部健一くん

下のパスワードを見てほしい。○で囲んだパスワードの、後ろから2文字めはシナリオ1〜22（ABC……V）に対応している。ここの文字を行きたいシナリオの文字に変え、パスワードの最後の文字をその分だけずらせばOKだ（色はそのまま）。



⬅シナリオ10でこのレベル。このレベルで先へ進みたい！

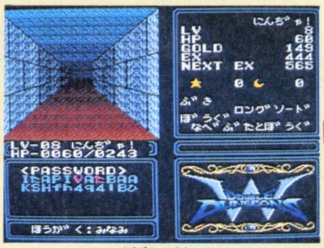
シナリオ10の場合

b1BてJgPcgAA
nJEJHmねねSJr

シナリオ	パスワード
11	Ks
12	Lt
13	Mu
14	Nv

(マル)勝PCのパスワードでやってみた

ここはシナリオ2



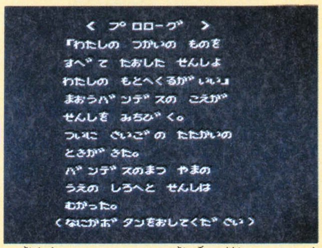
⬆シナリオ2、「王国を救え！」です。レベルは8。パスワードを出して………。

最終章へレッツラゴー！



⬆この場合、"Bひ"を"Vイ"に変えるワケ。まちがえずに文字をずらそうね。

最終章・最後の戦い！



⬆最終シナリオNo.22「最後の戦い」だ。超巨大ダンジョンを見事クリアなるか？

ムダなレベル上げもいらないぞ!!



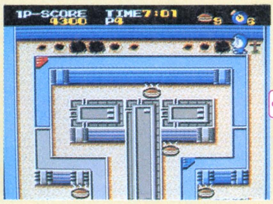
ドラえもん

隠れキャラHuカードで点稼ぎ！

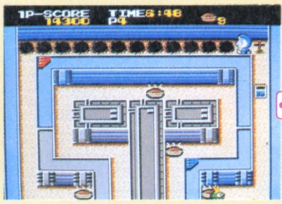
青森県 山崎四郎くん

まず1面で"スーパーモグラ手袋"を取っておこう。次に、できるだけ穴が一度にたくさん掘れるところでⅡを連打！ 掘ったり埋めたりをくりかえしているとHuカードが出現。取ると1万点ボーナスだ。

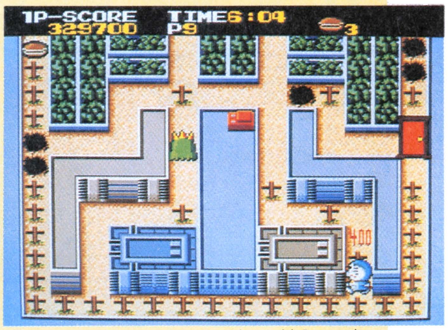
これがHuカードだ！



⬆スーパーモグラ手袋で掘ったり、埋めたりをくりかえすと……。



⬆ポン、と出現。Huカード！ 1万点もするオイシイ隠れアイテムだ。



⬆ちなみにHuカードは、どの面でも何個でも取れるから、1面でこんな点数も出せるんだ！



ブラッディウルフ

転落以外はこわくない！ その場復活コマンド！

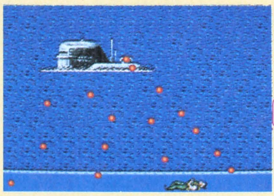
福岡県 今井浩明くん

体力を残り1にしてから1面の最初の捕虜を助けよう。部屋を出たら、そのまま方向キーの上とⅠ、Ⅱ、セレクトを同時に押す。チャイムが鳴ればコマンド成功！ ほとんど無敵だ。

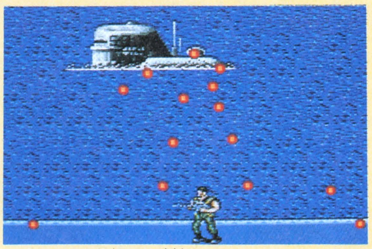


⬆ここでコマンド。成功するまで何回でも入力できるからね。

ぐばぁ！ やられた！



⬆イーグル、DEAD！ だけどコマンドしたからだいじょうぶ！



⬆ほォら、復活！ 何回やられてもOK！ ただし、転落ミスはダメなんだ。注意してね。

ブラッディウルフ

火炎放射で暑いぜ、熱いゼ！

長崎県 **ざといちくん**

『ブラッディウルフ』に出てくる多くの武器の中で、もっとも使える武器といったら火炎放射器だろう。射程もあるし、何より使いやすい。障外物の向こうの敵もバッチリ倒せるし、カタ〜いボスキャラの攻略にもかかせない。その火炎放射器が、2面と5面のスタート時にコマンドするだけで手に入るんだ！ それも使用回数は50！ コイツはみのがせないぜ！



⬆おそらく接近戦では最強をほこる武器、それが火炎放射器だ。こんなのが活躍するのはゲームの世界だけで十分だ。

2面



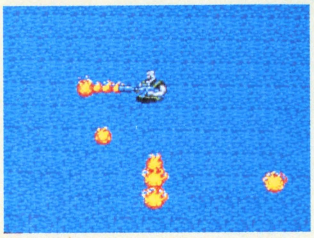
⬆パラシュートで降下してくる、このシーンでコマンド！

5面

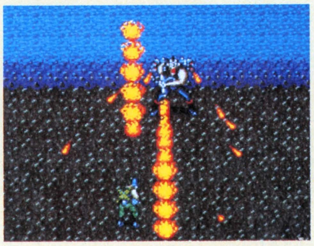


⬆コマンドは降下中に何回か入力できる。あきらめないで。

降下中に上、Ⅰ、Ⅱ、ランを同時に押す



⬆川の中でも火炎は出せるのだぁ！ ふふツイカすぜ。



⬆火炎モヒカン男とのバーナー対決！ アツいゼェ〜！



ダブルダンジョン

イヤな敵はスルリとすり抜け！

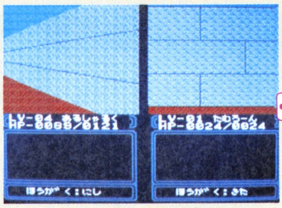
愛知県 **平泉匡章くん**

敵キャラの一歩手前で止まり、方向キーを素早く上、横、上…と押す。すると敵のいる位置に重なることができるんだ。あとは前進すれば、戦わずして先へ進めるってワケ。コツさえつかめばカンタン！

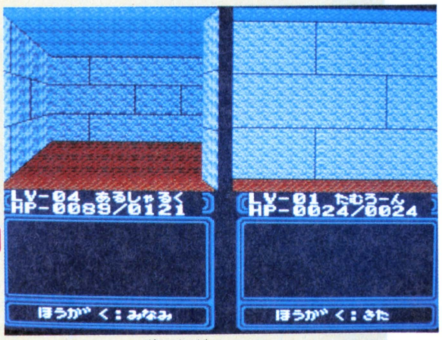
上、横、上、横、上！



⬆あッマーシュスネーク！ 強いんだよねコイツ。先へ進みたいなァ。



⬆そこで素早く上、横、上と押す！ タイミングとコツが重要だ。



⬆すり抜けた！ 敵と対面しているときでも、上、横、をくりかえせばすり抜けられるよ。

ドラえもん

隠れキャラその2・ハチ助登場！

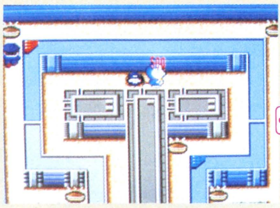
石川県 **竹田一くん**

敵を1匹も倒さずに、その面のドラ焼きを回収しよう。するとハチ助が登場！ 取ればば2万点ボーナスがもらえるぞ。敵を穴に落としても、埋めなければ倒したことにはならないので、これを利用しよう。

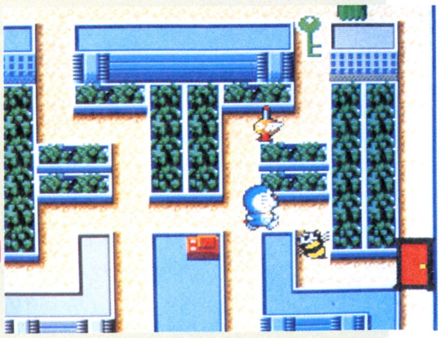
落としても埋めるな！



⬆なぜドラ焼きを集めなくてはならないのか？ ま、とにかく回収だ！



⬆穴に落としても埋めなければOK。ひたすらドラ焼きを集めろ！



⬆すべてのドラ焼きを回収すると、カギとともに出現するハチ助！ バーイ・ハドソン！

ドラえもん

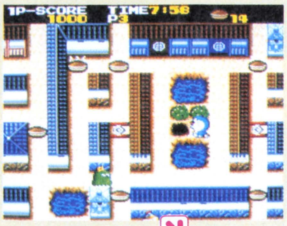
GOLD

スーパー快足ブーツで早いぜ速いぜ！

大阪市　浦東孝仁くん

『ドラえもん』って、ネコ型ロボットなのに足が遅いんだ。でも快速ブーツがあれば、ゲームもスムーズになるぞ。

2面で、画面の右上にある2つの池にはさまれた、木の下に穴を掘って埋めてみよう。すると"スーパー快速ブーツ"が出現！　取ればイッキに最高速の状態になるんだ。



⬅ここだーッ。敵に注意しながら掘ったらすぐ埋めよう。



➡これが"スーパー快足ブーツ"だッ！　速いぞ〜。

ドラえもん

CERAMIC

ワープホールは安全地帯、有効に使おう

埼玉県　片岡弘くん

こっちに入ると、あっちに出るワープホール。出たり入ったりする時間がちょっと遅くてかったるい。だが、このワープホール、安全地帯として使うことができるのだ。ワープホールから出現して、足元にワープホールがある状態ならOK。動かない限り敵が当ってもやられないのだ。



⬅ワープホールから出て来たドラえもん。なんかかわいい。



➡ワープホールから動かなければ、そこはまさに安全地帯。



ニンジャますぢまの

裏技あれこれ忍法帖

その七　1周年記念フリートーク

「裏技的達人」のコーナーも、みんながいつも送ってくれる裏技のおかげで、1年めを迎えることができました！（パチパチ）思えばボクがこの「裏技的達人」の担当になった、記念すべき㊙PC創刊号から5月号ぐらいまでは、発売されるソフトの数も、裏技のハガキの数もそれほど多くなく、「裏技的達人」のページも4ページから6ページぐらいだったんだ。だけど毎月発売されるソフトの数もどんどん増えて、それに比例するように毎日くる裏技ハガキの山！　とてもじゃないけど6ページにおさまらない！　そんなワケで6月号から8ページに定着。今でこそ慣れたものの、初めての8ページはキツかったなァ。

話は変わって初めてファンレターというモノをいただきました。長野県の大滝魅勝くん、死ぬほどカッコイイNINJAとKUNOICHIのきれいなイラスト、どうもありがとー！　裏技もまた送ってね！　突然だけど次号からこのコラムで「今月の1枚（仮）」というコーナーを始めるぞ。イラスト入りのハガキ、イカした技、見やすくわかりやすいハガキなどを紹介していくから、みんなのハガキよろしく！



⬆ワンレン、ボディコンギャルの香奈ちゃんを、超可愛いく描いてくれたのは千葉県のやひちさん、ありがとう！



⬅福島県の伝説の虎龍さん。『獣王記』ですね。なかなか味のある絵です。

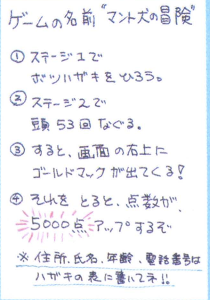


きみの裏技を待つ！

■「おっ、これ裏技じゃん!!」と裏技を発見したら、ワザのやり方とキミの住所、氏名、年齢、電話番号をハガキの表に書いて送ってくれ。1枚のハガキにはひとつのワザだけだよ。また、アンケートハガキでの投稿、他誌に載っている技の投稿は絶対やめようね。

あて先……〒102　東京都千代田区九段南4−7−16　市ヶ谷KTビル　㊙PCエンジン編集部　ウラワザ係

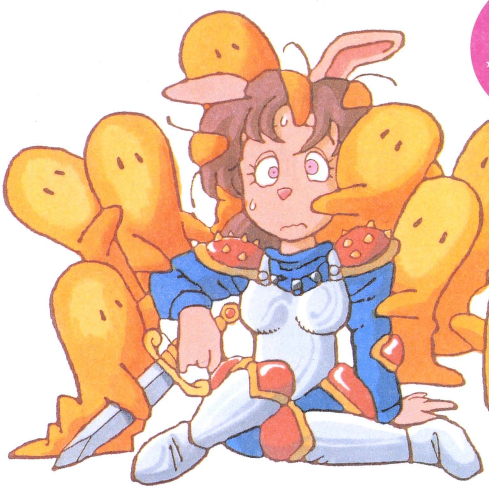
これが基本



達人情報局

旭川	0166-22-7400
東京	03-236-7200
大阪	06-700-5599
高松	0878-33-9700

達人道場



フィールドマップ全公開!!

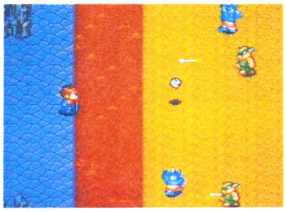
NEUTOPIA
ニュートピア

ハドソン／発売中／¥5,800

シンプルさが心地よいこのゲーム。今回は、全フィールドマップを大公開!! 各イベントポイントもバッチリ紹介だ。

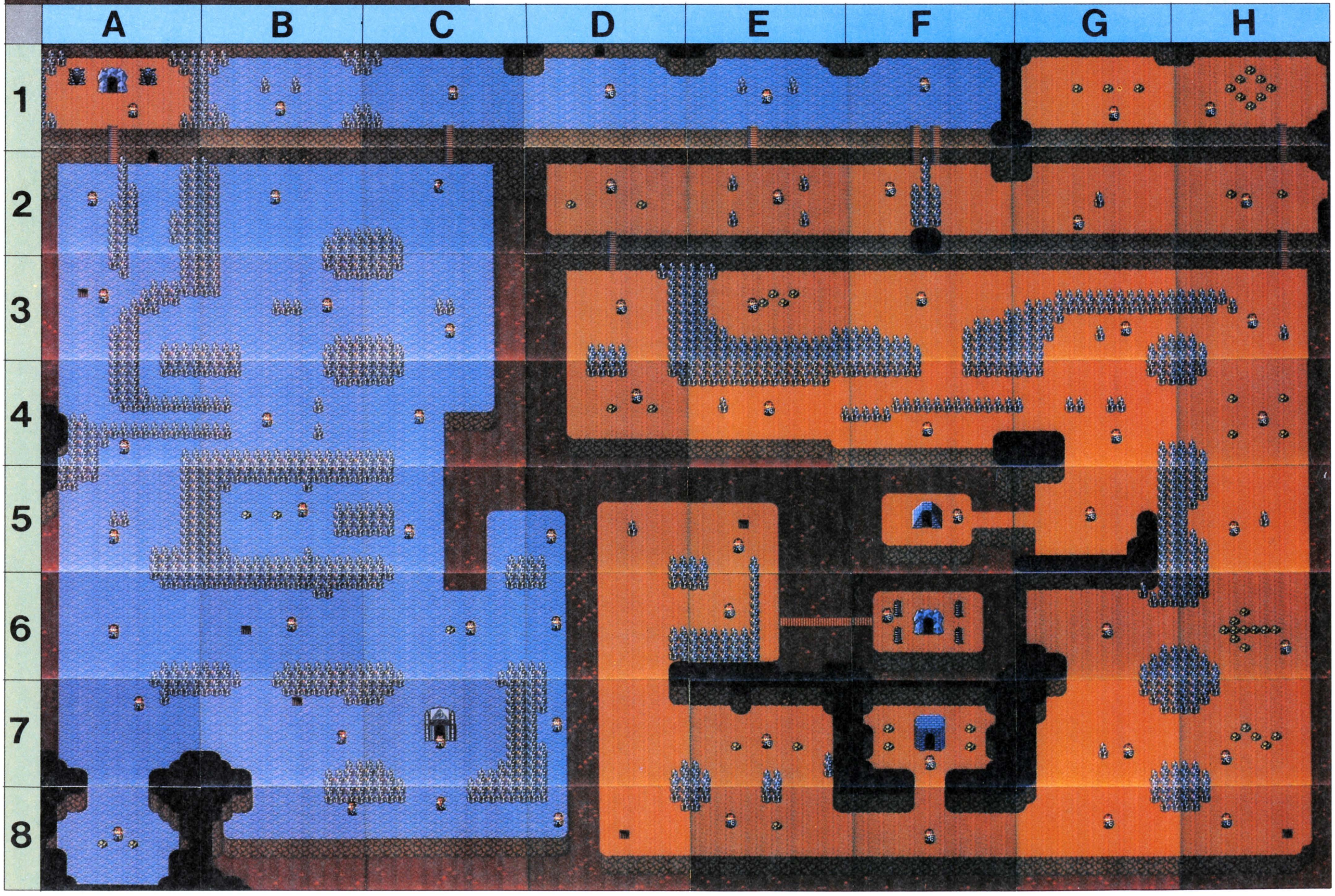
地底の世界
溶岩の河が行く手を塞ぐ！

マップを見てもらえばわかるように、中央部の溶岩地帯が、この世界を大きく二分している。11月号で紹介した、ダンジョン・1（1.A）はスタート地点（7.C）と同じ側にあるので、比較的楽に攻略できるが、ダンジョン・2（6.F）は、そうはいかない。いったん北上し、延々遠回りしてダンジョンに着くころには、かなり体力を消耗しているはずだ。道の途中にいるやさしいお姉さんには必ず会っていこう。虹のしずくを手に入れた後なら、ピラミッド（5.F）のおじいさんも体力を回復してくれるぞ。

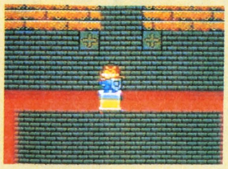


⬅うーん、ここを渡れればすぐダンジョンなのになあ。

地底の世界フィールドマップ



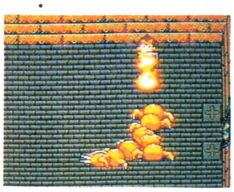
人物&アイテム・重要ポイントはここだ!!

虹のしずく [7.F]		これを手に入れると、1キャラ分の幅の水路を渡ることができるようになる、ダンジョン内での必需品。また、フィールド上でもなにかと役に立ってくれる。
ヒカリゴケ [1.B]		これまた、ダンジョン内での必需品。真っ暗な部屋を明るく、照らし出してくれる。何回使っても、なくなることはないので、安心して使おう。
修行僧 [8.A]		この世界の修行僧は、「力の修行僧」。ばくだんを、今までより4つ多く持てるようにしてくれる。ダンジョン・1に挑戦する前に会っておくといいよ。
くすり屋 [3.C] [7.E]		1個300Gでくすりを売ってくれる。でも、地上の世界に戻れば、200Gで買えるし、隠し部屋(1.E)やダンジョンの中なんかで、タダでもらえちゃうんだ。
ばくだん屋 [6.B] [4.E]		ばくだん4個セットで、150Gなり。はっきり言ってこれは高い。だって、倒すとばくだんを出してくれる敵って、けっこう多いもんね。

パスワードおばば [3.A] [5.E]		ここで、パスワードを取ると、死んだときもここに戻されちゃう。体力も回復してくれないので、よく考えて使わないと、かえって手間取ることになるかもよ。
やさしいお姉さん [4.F]		体力をフル回復してくれる、ありがた〜いお姉さん。何度回復してもらってもタダなので、お金が足りないときなんかは、この周辺で稼ぐのも手だ。
お金をくれる人 [8.A] [5.B]		この人たちを見つけると、なぜかお金がもらえちゃう。ただし、お姉さんと違って、1回限りなので、くすりを買うお金もないようなときに利用するのがベスト。

ボス セントピーチ

攻撃を受けた部分だけが弾かれたように後退する。尻尾が弱点なので、魔法の杖で頭を狙い、尻尾が前に出たところを剣で攻撃！ これを繰り返せば楽勝だ。



⬆炎を当てると、頭が後退する。



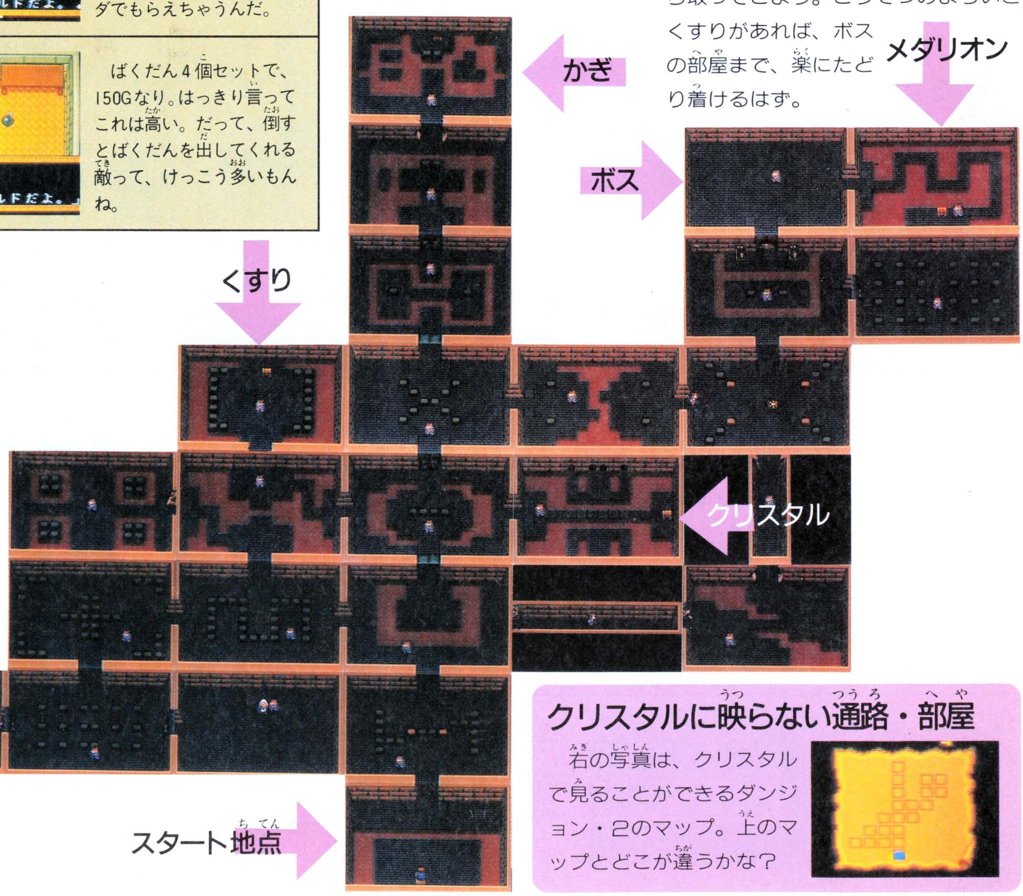
⬆すかさず回り込んで、尻尾をグサリ！

ダンジョン・2

(6.F)

まだまだ序の口だぞ！

まず必要なのが「虹のしずく」。取り忘れている人は(7.F)の隠し部屋から取ってこよう。こうてつのよろいとくすりがあれば、ボスの部屋まで、楽にたどり着けるはず。



クリスタルに映らない通路・部屋

右の写真は、クリスタルで見ることができるダンジョン・2のマップ。上のマップとどこが違うかな？

海の世界　いにしえの技術が眠る伝説の国

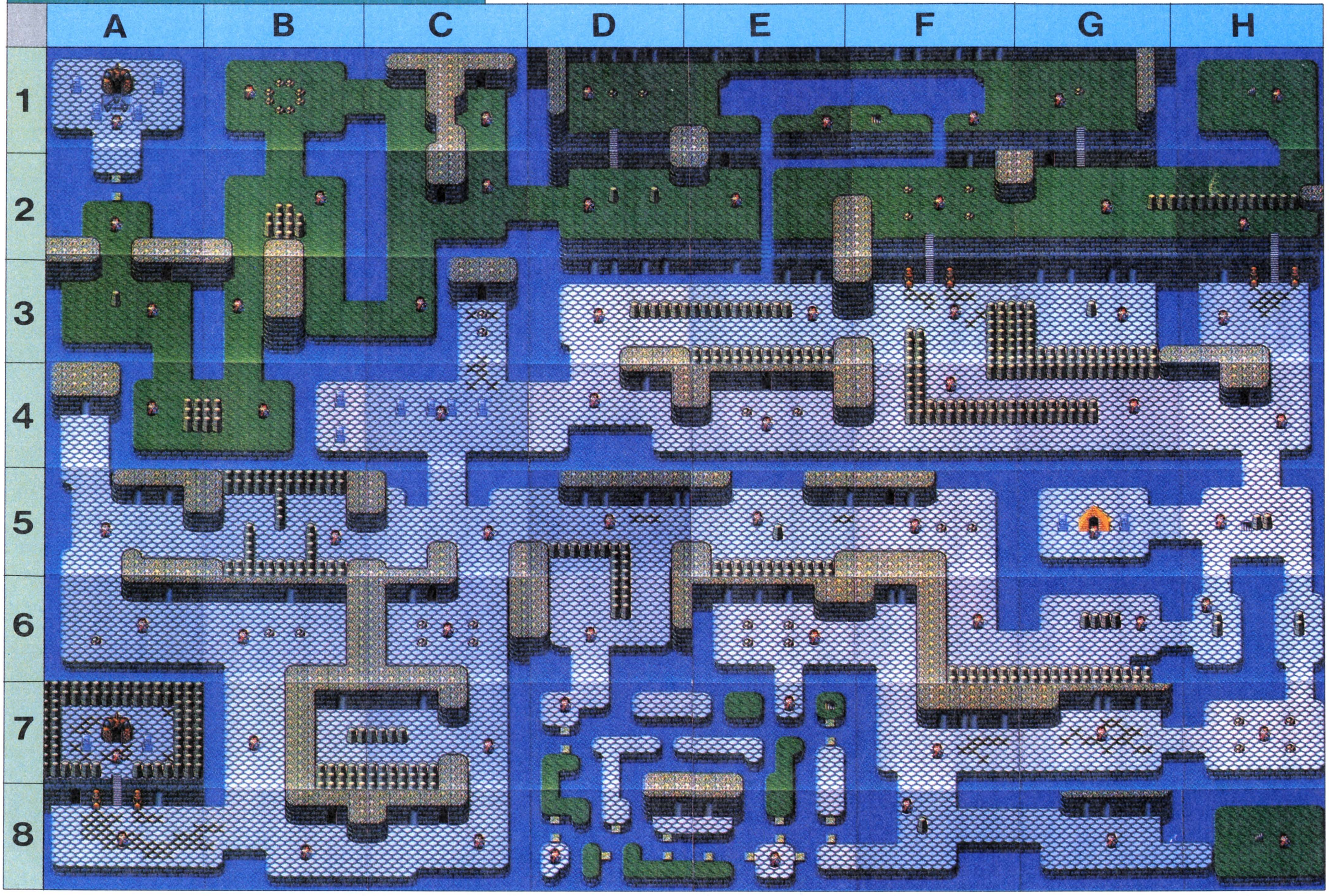
重苦しい地底の世界の次は、うってかわって明るい海の世界。いまや伝説となった太古の文明が、この世界に栄えていたという。

この世界でまず、やらなければならないことは、いにしえの技術を伝える2人の男を探し出すこと。なぜなら、この世界のダンジョンは、いにしえの技術によって封印されてしまっているのだ！　封印を解かない限り、ダンジョンには挑戦できないぞ。



⬅封印を解かないと、ダンジョンの入り口が現れない。

海の世界フィールドマップ

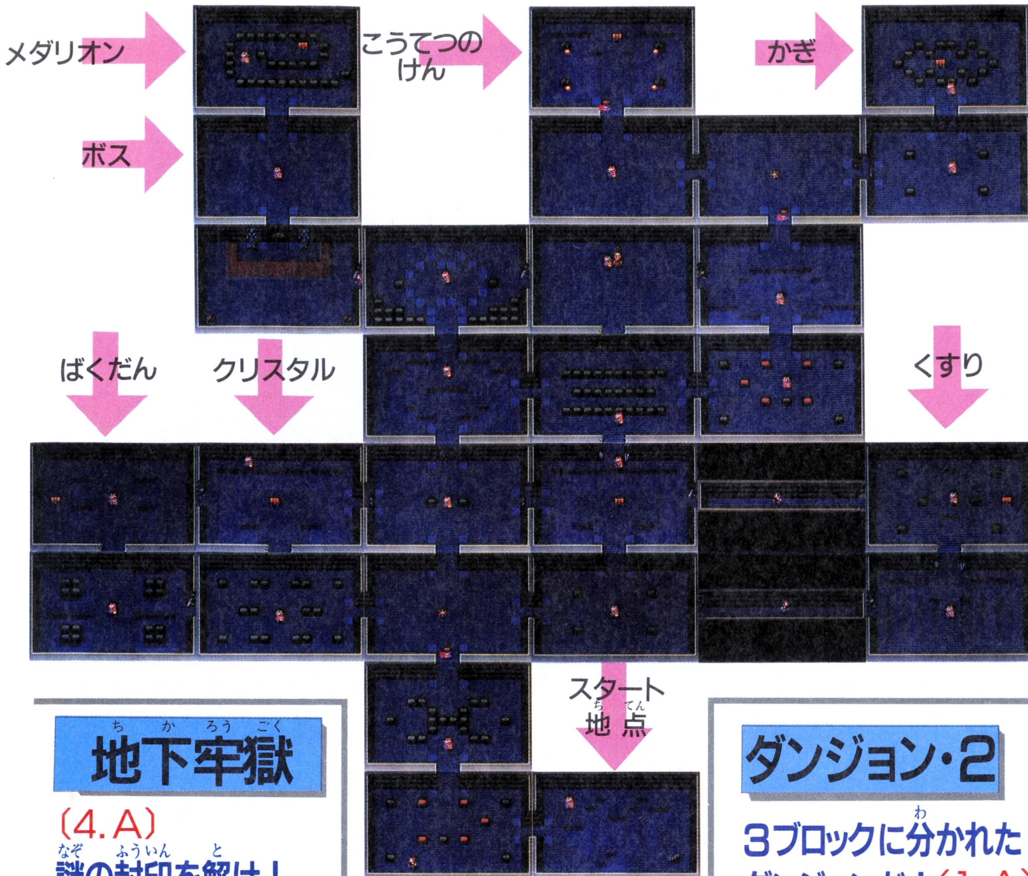


重要ポイントはここだ！

はやぶさのくつ [1.E]		いにしえの技術によって作られた靴。ダンジョン・2の封印を突破するために必要。また、これを手に入れるとフレイの移動速度がアップする。
いにしえの技術 [2.C] [7.E]		海の世界と空の世界にある。お金を支払うと、その世界のスタート地点まで、一瞬にして運んでくれる。ツバサがないときなどは、ありがたい。

こうてつのたて [8.E]		魔物の吐く、小さい弾から身を守ることができる。ただし、剣や魔法の杖を使っている最中は効果がない。また、魔法使いの魔法も受けることはできない。

お金をくれる人(1000G)	5.B	やさしいお姉さん	1.C・6.D 3.E
修行僧	3.G・4.G	ばくだん屋 (200G)	3.C・6.C
パスワードおばば	3.A・8.C	くすり屋 (400G)	2.B・4.E 7.B・6.E



ダンジョン・1 (7.A)

魔法使いに要注意！

このダンジョンで注意すべき敵は、魔法使い。こいつの魔法は盾では防げないので、避けるしかない。魔法の指輪で変身させてから料理しよう。

ボス マッドクラブ

口を開けたときだけ、全身が弱点になってしまうという、変な特徴を持つ。動きは直線的なので、落ちついて戦おう。



ボス タートルリッチ

3つの首を飛ばして攻撃してくるが、この首自体が弱点。体力をフルにして、魔法の杖の炎でローストしてやろう。



地下牢獄

(4.A)

謎の封印を解け！

いにしえの技術を伝える男のひとりが、ここに捕らわれている。彼の話を聞けば、ダンジョン・1への道が開けるだろう。入り口周辺に、少しだけ敵がいるぞ。



ダンジョン・2

3ブロックに分かれたダンジョンだ！(1.A)

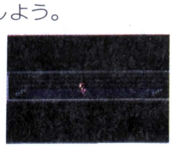
地下1階

「さいきょうのよろい」だけは、なにをおいても手に入れよう。これがないとラファエルを倒すことができないぞ。また、右のブロックは片っ端から押してみること。地下2階への階段は何気ないところにあるのだ。

地下2階

地下2階の通路は、現実にはあり得ない形で、地下1階の部屋をつないでいる。地下2階から地下1階へ上がったときには、必ずクリスタルで現在位置を確認しよう。







空(そら)の世(せ)界(かい)

数々(かずかず)の謎(なぞ)を秘(ひ)めた天空(てんくう)の城(しろ)

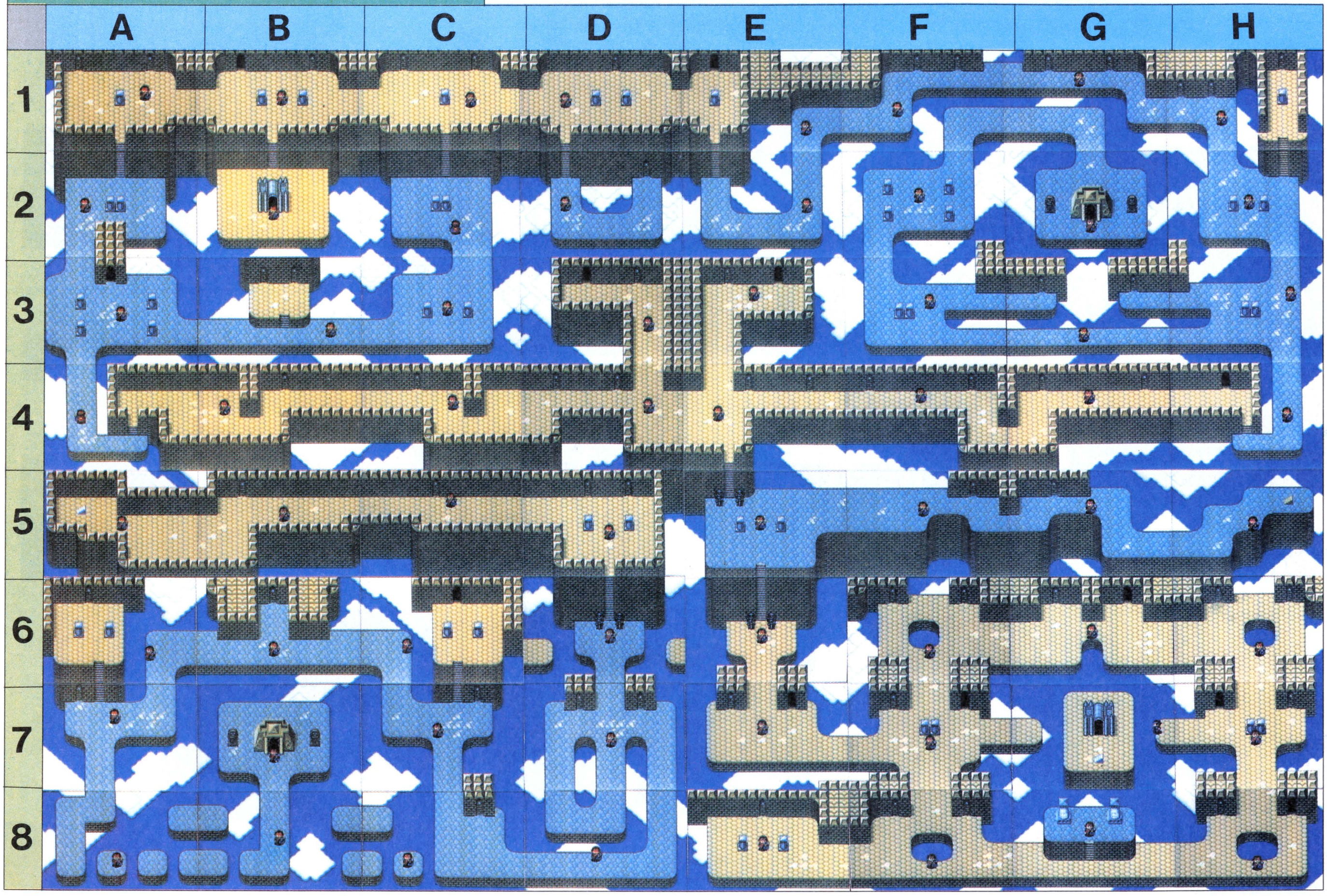
残(のこ)るメダリオンはあと2つ。最後(さいご)に控(ひか)える空(そら)の世界(せかい)は、魔王(まおう)ラファエルの本拠地(ほんきょち)・空(そら)の城(しろ)だ。さすがに、最後(さいご)の世界(せかい)だけあって、マップのつながりはちょっと複雑(ふくざつ)だが、下(した)のマップを見れば、一目瞭然(いちもくりょうぜん)だ。

この空(そら)の世界(せかい)のフィールド上(じょう)に登場(とうじょう)する敵(てき)は、比較(ひかく)的身軽(てきみがる)なヤツが多(おお)い。魔法(まほう)の杖(つえ)の炎(ほのお)は、常(つね)に最大(さいだい)にして、広範囲(こうはんい)の敵(てき)を同時攻撃(どうじこうげき)できるようにしておくと、ベストだ。



⬅立体感(りったいかん)があるから、落(お)っこちそうな感(かん)じがして、ヒヤヒヤ。

空(そら)の世界(せかい)フィールドマップ



重要(じゅうよう)ポイントはここだ！

必(かなら)ず会(あ)っておきたいのが、修行僧(しゅぎょうそう)。ライフゲージアップの命(いのち)の修行僧(しゅぎょうそう)はもちろん、力(ちから)の修行僧(しゅぎょうそう)に会って、ばくだんの持(も)ち数(かず)を増(ふ)やしておかないと、この世界(せかい)のダンジョンをクリアするのは難(むずか)しいぞ。

神殿(しんでん) (7.G)		聖(せい)なる力(ちから)を秘(ひ)めた「さいきょうの剣(けん)」がおさめられているという、空(そら)の神殿(しんでん)。だが、あるアイテムを使(つか)わないと、ここへ来(く)ることはできないのだ。

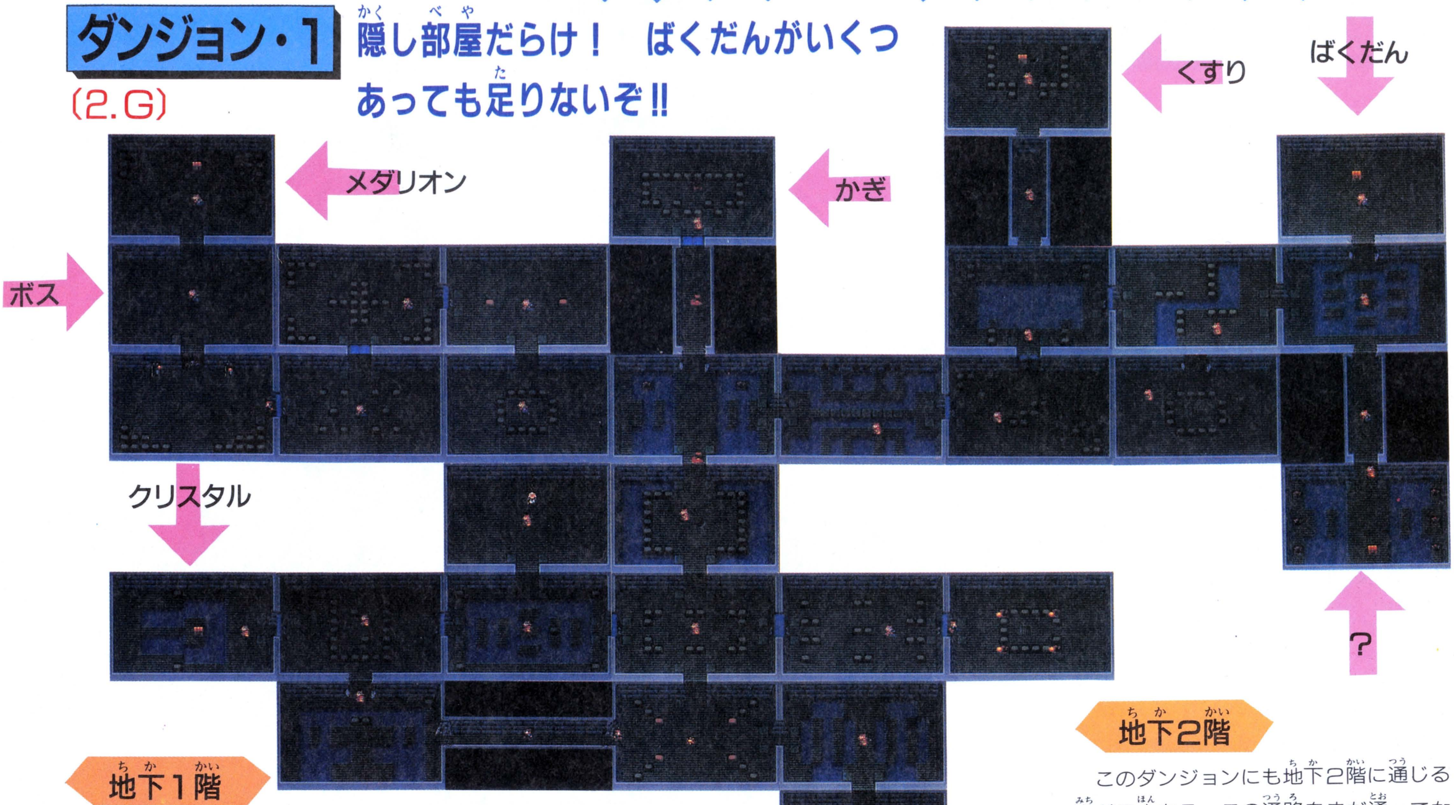
修行僧(しゅぎょうそう)	2.D・8.E	パスワードおばば	6.B・3.G

いにしえの技術(ぎじゅつ)	6.C・4.H 6.G
ゆびわ屋(や) (500G)	6.H
やさしいお姉(ねえ)さん	4.D・2.F
ばくだん屋(や) (300G)	3.D・6.F
くすり屋(や) (500G)	3.E・1.H 6.A



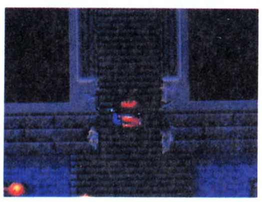
ダンジョン・1 〔2.G〕

隠し部屋だらけ！　ばくだんがいくつあっても足りないぞ!!



地下1階

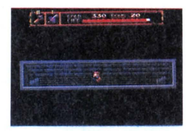
このダンジョンで重要なのは、ばくだんの残数だ。マップを見るとわかるように、かぎをはじめとする重要アイテムのほとんどが、壁を壊さないと手に入らない。敵の出したばくだんは絶対に逃さないこと。



⬅ばくだんのムダ使いは命取りになるぞ！

地下2階

このダンジョンにも地下2階に通じる道が2本ある。この通路をまだ通ってない人はどこかを見落としてるってことだ。

ダンジョン・2 〔7.B〕

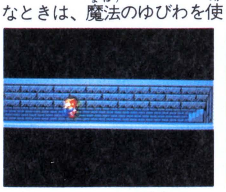


⬆強力キャラの大群が待ち伏せる部屋。こんなときは、魔法のゆびわを使うのだ。

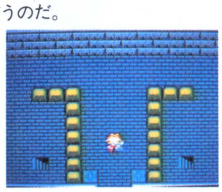
いよいよ大詰め！魔王の大迷宮だ

ついに対決のときがきた。魔王ラファエル自らが支配する最後のダンジョンに挑むのだ。

しかし、あせってはいけない。勇者フレイは、未だ「さいきょうの剣」を手にしていないのだ。この迷宮のどこかに、神殿への道を開くアイテムがあるはずだ。まずは、それを探し出そう。



⬆思わぬところが通路でつながっていたりする。



⬆最後のダンジョンは、不思議な通路ばかり。

キミのフレイの体力をチェック!!

このゲームはRPGだが、経験値やレベルはない。ライフゲージをアップさせるには、ダンジョンをクリアするか、修行僧などに会うしかないわけだ。

したがって、いくら早くダンジョンをクリアしても、情報探し、



⬆きちんと情報を集めてきたおかげで、ライフゲージが、最大限界値になった。



⬆魔法の杖の炎の威力もこの通り、最大級。こいつはきくぜ~!!

人探しを怠るとライフゲージは、なかなか上がらない。

だから、ラファエルとの戦いの前に自分のライフゲージをチェック！　限界値までまだ余裕があるようなら、キミはどこかで何かを見落としているってことになるぞ!!

ララン姫はどこに？　そして魔王の正体は!?

☆書きおろしオリジナルストーリー

FAR EAST OF EDEN

天外魔境



決戦、江戸魔界都市!!　大門教軍団による幾多の結界を破り、ついに自来也とホテイ丸は大門教魔界衆の巣窟、江戸へ入る！　いよいよ最後の決着をつけるときがきたようだ。待ってろ、邪神斎!! 必ずオレはお前を倒してみせる、と自来也の心は熱く燃えさかっていた。クライマックスは近い。

絵師／辻野寅次郎
原作／P.H.チャダ
翻訳／広井王子

第10章 火の勇者、自来也ここにあり!!

邪神斎の娘、夜叉姫が、江戸への入口に立ちふさがった

　不気味な笑い声が、どんよりと曇った空にこだました。その声に、自来也は少し身を硬くして、あたりをうかがった。肩にかけた地雷火が重い。それは千葉の網元家に伝わる家宝だった。自来也が火の一族だと知った網元が、「大門教を必ずぶっつぶして下せえよ！」と渡してくれた秘密兵器だった。

「出てこいよ！」自来也は油断しないように身がまえていた。

「1人かよ、火の勇者は3人じゃないのかい。ひひひひひ…」草むらをかきわけて現れたのは、妖艶な女だった。両目があやしく輝き、ぬれた唇の間に、赤い舌がチロチロと動いていた。

「大門教だな」自来也がにらみつけた。

「ひひひひ…あたしは、邪神斎の娘、夜叉姫だよ。お前の墓をここにつくってやろうと思ってね、待っていたんだ…」夜叉姫と名乗った女は、薄気味悪い笑いをうかべた。

「うるせえ！」自来也がすごんだ。

「ひひひひ…3人じゃないんだねぇ」

　夜叉姫のいやらしい"気"が、ひたひたと自来也のまわりに迫ってくる。自来也は、押しつぶされないように、大きく息を吸って、自分の中の"気"を満たした。

「ひひひひ…やるな自来也、この夜叉姫の"気"に負けぬとは、やはり火の一族よ」



　笑いながら、左手を小さく振ったのを、自来也は見逃さなかった。

「破っ!!」自来也は、右手ですばやく印を切って、「影衣！」と術を放った。

　夜叉姫の体から、パリッとかわいた音がして、緑色の光が横走りした。自来也は影衣を使い、自分のまわりに結界を張った。夜叉姫の放った光は、パリパリッと自来也の手前ではじけて、散った。

「そうかい、ひひひひ…それじゃあ、本気を出すかねぇ」夜叉姫は、クワッと大きな赤い口を開いた。

「う、うわっ…」自来也は、思わずギクッとして声を出した。なんと、夜叉姫の口の中から、巨大な蛇がヌメヌメッ、とはい出してきたのだった。

これが地雷火の力だ！ 恐れいったか大門教め!!

一瞬ひるんだ自来也に、夜叉姫の口からはい出した大蛇が、スルスルとからみついた。

「く…くそっ!!」自来也はもがく。

元々、カエルはヘビに弱い。だから、なんとなく大蛇丸に頭が上がらなかったのだ。

大蛇にからみつかれ、自来也の力が急速になえていく。自来也の耳の奥に、夜叉姫の不気味な笑い声が響いていた。

そのとき、自来也の額につけている“鬼のはちがね”が、ギュッと自来也の頭をしめつけた。

「うっ!!」自来也は痛さで、我に返った。

「はちがねが怒っている…」自来也の中に、再び力がわきあがっていった。



「このやろーっ!!」自来也は叫んで、自由になる片手で印を切ると、「天雷!!」と術を放った。するとゴーッと天がうなり、夜叉姫が結界を張るスキもなく、自来也の怒りの一撃が夜叉姫を襲った。

ドーン！ と小さな爆発が起こり、夜叉姫を自来也の術が吹き飛ばした。

「せっかくオレ様のためにつくってくれたのに、お前の墓になっちまったな」自来也が肩で大きく息をする。

「それにしても、ますますやつらの力が大きく、強くなってくる。大蛇丸や綱手は大丈夫かな」自来也は、別れ別れになった仲間のことを思っていた。

「どちらにしても、あいつらは江戸をめざしてはいないハズだ…」自来也はそう思って、ただただ江戸へと突き進むのだった。「邪神斎め、必ずぶっ倒してやる!!」

そのとき、ゴゴゴーッと地面が割れ、自来也はよろけた。

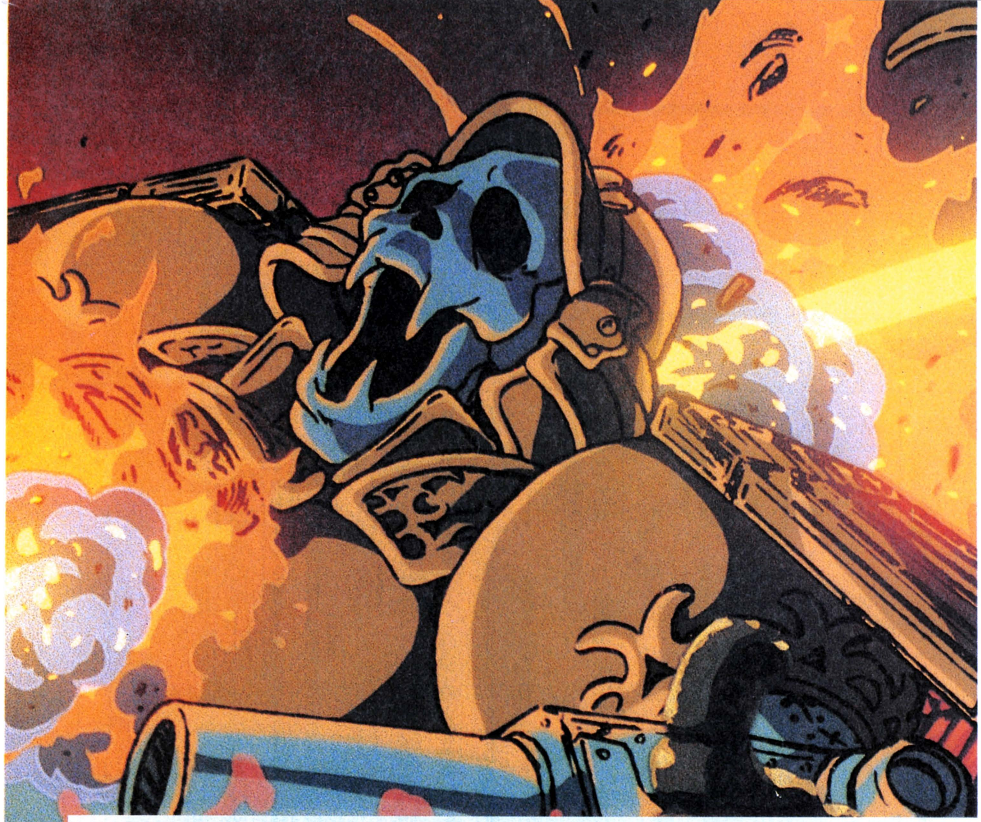
「あっ、あれは、獄門島の地下にあった…」ズーン、ズーン！ と動いているのは、カラクリ兵である。ついに、大門教軍団は、カラクリ兵を完成させ、思いのままに操ることに成功したのであった。

「く、くそっ、あんなのがいっぱい出てきたら、たまんねえぜ!!」自来也は歯ぎしりした。

カラクリ兵は歩きながら、次々に建物を壊し始めた。住民たちは逃げまどうばかり。

「このままじゃ、国じゅうがぶっ壊されちまうぜ…」そのとき自来也は、ずっと持ち歩いている肩の地雷火に気づいた。

「これだ！」自来也はニヤリとして、「見てろよ



一っ!!」地雷火をかまえ、カラクリ兵にねらいを定めた。

グウォォォォーン!!　と、地雷火がものすごい音で爆発した。うなる火の玉が一直線にのびて、カラクリ兵の胸板を突きぬけた。

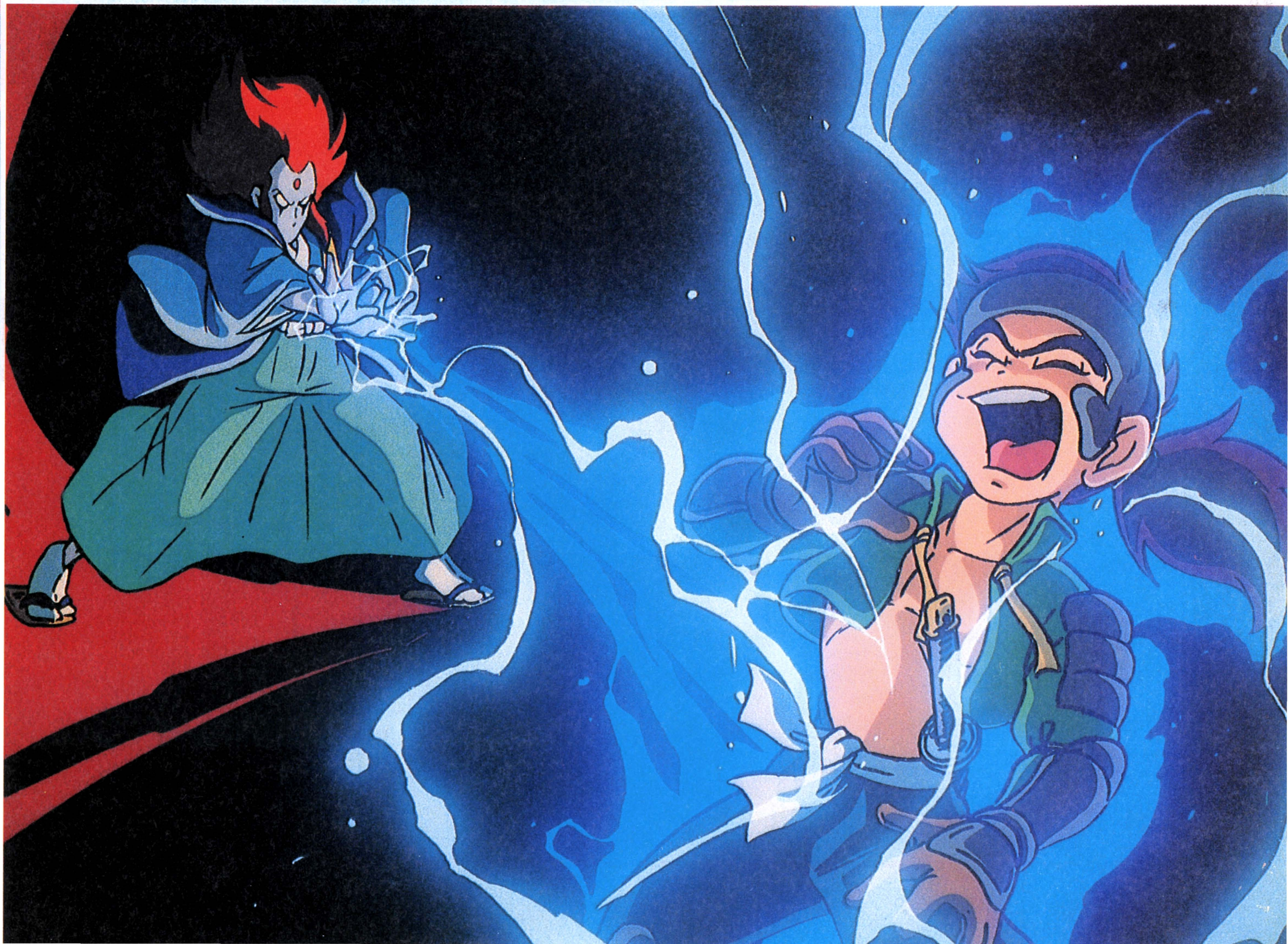
「す、すっげえーっ！」自来也は、地雷火の威力に息をのんだ。

「へへへ…どんなもんだ!!」少したってから、自来也はとびあがって喜んだ。「やろーっ、大門教め!!　矢でも鉄砲でも持ってきやがれってんだ！　自来也さまは、ここにいるぞーっ!!」自来也は叫んだ。

「ふざけるなよ、小僧!!」突然地の底から、大声がわきあがった。自来也は、あまりの声の大きさにビックリした。

そしていきなり目の前に、青い炎がメラメラッと燃え上がった。身がまえた自来也より早く、炎の中の人影から術が放たれた。「邪神斎の息子、幻王丸の〝魔王火〟受けてみよ!!」

炎が自来也を包む。「うわーっ!!」自来也の絶叫があたりに響いた。





CA 新作



⬆自機は、いままで通りの〝ライトニングP38″に加えて〝デ ハビランド モスキートMKⅣ″も操作できるのだ。

1941

'90年1月 ゲームセンターに登場予定
現在開発中

『19～』シリーズもついに4作め。この『1941』も今までの作品に負けず劣らずの、ハイパーシューティングになっているぞ。

今までのシリーズ作品と、大きく違っているところは障害物が登場したこと。右側の写真で、自機がクルクル回ってるのを見てもらえばわかるんだけど、障害物が壁になるため画面の右外や左外に向かって、ジグザグにスクロールをするようになったってわけ。

そのほか、シンプルな攻撃方法で、威力をアップさせることに集中でき、STGそのものを楽しめるようになっているんだ。



⬆カプコンお得意の〝タメ撃ち″がこのゲームでも取り入れられている。8本の誘導弾が、ズバッと発射されるぞ。破壊力抜群だ!!



⬆攻撃用アイテムには、サイドファイター・分身・壁這弾などがある。

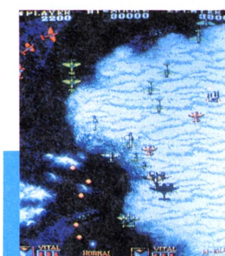


➡障害物に当たっても、ダメージはうけない。かわりに、回転しながら8方向ショット。

戦場 (ROUND 1～5)

ゲーム中のラウンドは、全部で6つ。高空から低空飛行に移り、敵本土に侵入、さらに敵の防衛ラインと、6台のボスキャラを撃破していく、というのがゲーム全体のシナリオ。

四方八方から敵機の出現する、空中や平原。狭いコースの中を、敵弾をかわしながら進まなくてはならない渓谷や街、そして工場内。これらの敵地をキミは突破できるだろうか?




ROUND 1 空中戦



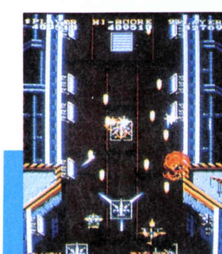

ROUND 2 対艦戦




ROUND 3 工場破壊




ROUND 4 要塞撃破




ROUND 5 本土侵入

PCOM 一挙紹介



先月のAMショーレポートでも紹介した、カプコンの新作をまとめて3本お届けするぞ！　どれも、年末から来年初めにかけてゲーセンに登場する予定で、ただいま開発の最終段階といったところ。遊びやすさバツグンのゲームたちだ！



ボスキャラ

<ROUND 1>

リバイアサン(P)

放熱管からの熱風と、風船機雷。さらには、4か所に設置された砲台からの攻撃。最初のボスキャラだからといって、ナメてかかるとヤバいぞ！





<ROUND 2>

ビスマルク

ラウンド2の相手は、巨大戦艦だ。かなりの速さで、その姿を現してくるので、急いで砲台をつぶさないと集中砲火をくらってしまう。要注意！

<ROUND 3>

リバイアサン

ラウンド1のリバイアサンは試作品。ここで登場するものこそ真の空中要塞だ。試作品と違い、尾翼がジャマで攻撃を当てにくいのだ。





<ROUND 4>

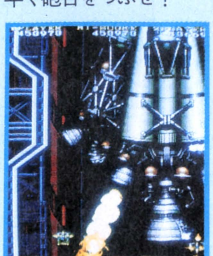
クレーテ

巨大な火災放射器を備えた、カタ～イやつ。砲台からの攻撃と、火炎の複合パターンは、ちょっと見極めがつらいかも？　早く砲台をつぶせ！

<ROUND 5>

V3ロケット

出たぁ～、超巨大キャラだ。ほとんど自機が蚊トンボに見える。急いで噴射ノズルを破壊しないと、炎のひとナメでやられてしまう。ムズいぜ！



ファイナル・ファイト

'89年12月　ゲームセンターに登場　最終調整中





➡日本刀でブスッ!!　この他、鉄パイプやナイフも使えるぞ。



➡悪徳警官も街を荒らす敵だ。やつは、敵も味方も関係なく、銃で攻撃してくる。避けながら接近し、ブチのめせ！

このゲームは、抜群の操作性でハデな技を見せる、スーパーアクション。2P同時プレイで燃えたいゲームだ。



⬆左から、ガイ・コーディ・ハガー。それぞれ、得意ワザやスピードなどが違うので、自分のゲーム攻略法にあったキャラで戦おう。

必殺ワザ

ガイ

ガイは忍術の達人。すばやい身のこなしで、敵に襲いかかる。必殺技は、壁を使った三角跳びだ！



コーディ



マーシャルアーツを修得しているコーディ。ナイフの扱いにかけては、かなうもののいない名手。

ハガー

ゲームの舞台となるメトロシティーの市長。パイルドライバーをはじめ、プロレス技を得意とする。



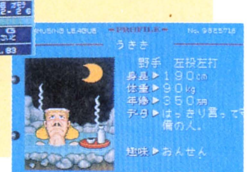
CAPCOM ベースボール

現在ゲームセンターでプレイ可能





⬅面白イベントもあって、女の子の声援や、ジャッジへの抗議、ホームランのとき、などさまざまだ。



➡プレイ開始時に、好きな名前を入力すると、個性派外人1人が助っ人としてチームに加わるぞ。

ゲーセンの隠れた人気者の野球ゲームに、また新たな1本が登場だ。カプコン初の野球ゲーム(アーケード版として)がそれ。良好な操作性と、見やすい画面のため、誰でも気軽に楽しめるゲームになっているんだ。また、最近流行の1コイン3イニングプレイだから、じっくり対戦も楽しめるね。

移植人気投票結果 〈10月集計分〉

今月の動向　『TATSUJIN』移植決定　おめでとう！　いままで、投票してくれていたみんな、本当によかったね。これからは、毎月の新情報に期待していてほしいぜ。と、いうわけで『TATSUJIN』は、チャートからめでたくサヨナラ。

で、今月の結果はというと、先月に引き続いて新勢力の台頭がめざましかったぞ。

順位	累積ポイント(今回)	前回	タイトル	オリジナル	読者の意見など
1	9490 (728)	1—	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	うっ!! ついについに、1万まで残り510票となったのだ！ ゴール目前のスパートはものすごく、先月の400票台から、トップクラスの700票台に一気倍増。読者の意見としては、もうなんとしても、なにが起ころうと移植を!! というのが大半。
2	6879 (252)	2—	グラディウスII	ARC(MSX・FC)	『ドラクエ』のあおりをくったのか、なんだか今月は元気のない『グラII』。今までの盛り上がりを消さないようにがんばってほしいな。「これっきゃありませんよ。」北海道・門野貴之くんの断言。
3	5196 (791)	3—	テトリス	PC(ARC・FC・GB・X68K)	先月の低迷はどこへやら。きびしい追い上げをみせる『ワルキューレ』を、今月はよせつけず、安定の3位キープだ。「ゲームボーイみたいに、対戦型にしてほしいな。」富山県・西野竜也くんの希望。
4	4942 (723)	4—	ワルキューレの伝説	ARC	ドーン！ と爆発した前回に比べて、ちょっとひと休みの今月。まあ、先月のような2000票弱を続けてたら、あっというまに1万にいっちゃうんだけどね。「会話のとき、CDロムだとしゃべるのでいいと思う。」佐賀県・野田卓見くんの提案。
5	3757 (215)	5—	ソーサリアン	PC	はい、今月も安定した(？)200票台の得票で、わが道をゆくといった感じの『ソーサリアン』。まだしばらくは、このへんの順位をキープし続けそうだね。「『イース』のスタッフに移植をやってほしいな。」神奈川県・松宮京子さんの希望。
6	3430 (257)	6—	イメージファイト	ARC	5位の『ソーサリアン』と同じく、相変わらず得票数の変わらない『イメージファイト』。しかし、今のうちはいいんだけれど、あと数か月中には現在10位、12位あたりのゲームが急迫してきてしまうかも？
7	2251 (286)	8↑	ファイナルファンタジー	FC	ワアーイ、ひとつ順位が上がったぞー。パチパチ。人気投票初期の頃からいるゲームが、しだいに得票率を落としてしまう中で、未だに強い『ファイナルファンタジー』だ。「RPGといえば、『FF』しかない。」東京都・北村大輔くん。
8	2060 (84)	7↓	アフターバーナー	ARC(SEGA・FC・X68K)	えーと、よーく考えてみたら『アフターバーナーII』が移植決定していたんだよね。どーも得票数が落ち込んでいくからヘンだなぁ、とは感じていたんだけれど…。そういうわけで、『アフターバーナー』は今回をもってチャートからなくしまーす。
9	1918 (141)	9—	ラストハルマゲドン	PC	少しずつではあるけれども、得票が上昇ラインを描いている『ラストハルマゲドン』。移植が決定しているのでは？ というお便りも多いけど、未だ詳細は不明なのだ。「モンスターが僕らを待ってるぜ!!」 秋田県・田島亮介くんの言葉。
10	1903 (539)	11↑	天地を喰らう	ARC	『スーパーマリオ』と入れ替わり、10位に浮上！ 連続500票台得票はだてじゃないってね。次回もこの調子でいけば、8位くらいに上がれるかもしれないぞ。「ゲーセンでは、すぐに死んでしまったよー。」静岡県・河野進くんの嘆き。
11	1538 (98)	10↓	スーパーマリオブラザーズ	FC(PC)	
12	1224 (138)	13↑	ドカベン	ARC	
13	1203 (288)	14↑	信長の野望(全国版)	PC(FC)	
14	1030 (127)	15↑	フェリオス	ARC	
15	992 (90)	16↑	ロボコップ	ARC(FC)	
16	962 (279)	18↑	ウィロー	ARC	
17	941 (87)	17—	ベストプレープロ野球'88	FC	
18	771 (96)	19↑	忍者龍剣伝	ARC(FC)	
19	747 (361)	20↑	SDガンダム	FC	
20	659 (375)	21↑	三國志	PC(FC・MSX)	

『三國志』が再びチャート入り！

えー、なぜか今月はSLGへの投票が多かったなぁ。チャートインしている『信長の野望』『SDガンダム』『三國志』の3本とも、得票を倍増させるという健闘ぶりだった。特にめざましかったのが『三國志』。20位以外だというのに、3本のSLGの中では一番。晴れて、チャート復帰となったワケであるね。

ただ、同じSLGの味を持っている『ベストプレー』が、ドンドコ下降しているのは残念ね。

目指せ！チャート入り

累積ポイント	ゲームタイトル	オリジナル
585	エリア88	ARC
561	Y'sIII	PC
490	ウィザードリィ	PC(FC)
412	ゴールデンアックス	ARC

ハミダシ 情報・特報 質問箱コーナー

今回のこのコーナーは、ゲーセン情報でいくよ。セガより、アクションゲームの新作『シャドウ・ダンサー』が登場。犬をパートナーにしているという、ちょっと今までのものとは違ったゲームだ。

次に、今回大紹介したカプコンの、AMショー出展ゲーム『カプコンワールド』が、近日登場するぞ。

★機種名略号　ARC：アーケード　FC：ファミコン　GB：ゲームボーイ　MD：メガドライブ　MSX：MSX全般　PC：パソコン全般　SEGA：セガマークIII等　X68K：X68000

読者の大声SPECIAL



⬆神奈川県 スライムくん



⬆千葉県 鈴木達哉くん

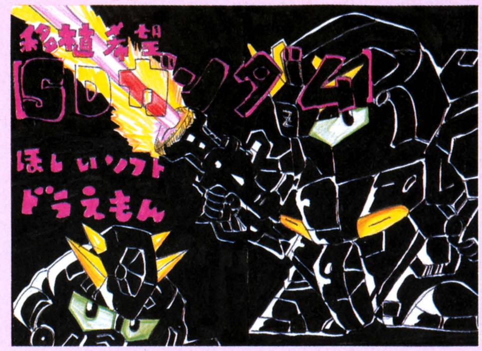
☆PCにスクウェア参入の期待の意味も込めて『ファイナルファンタジー』を移植してほしい。　東京都　野秋雄介くん

☆『イースIII』。I・IIをやったら、やっぱり続けてIIIもやりたい。

兵庫県　土井啓至くん

☆『メタルギア』。PCにはアクションRPGが少ないぞ!!　福岡県　樋口光紀くん

☆PCに『SDガンダム』を移植しなければ、「斬る!!」。　兵庫県　二ツ石大輔くん



⬆埼玉県　西藤総志くん

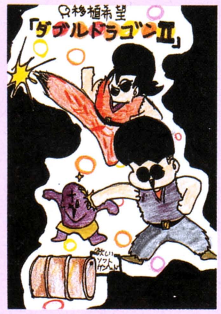
☆PCエンジンにはシミュレーションが少ないと思う。　北海道　柴田謙治くん



⬆埼玉県 在原達也くん



⬆埼玉県 田村和之くん



⬆東京都 山下和彦くん



⬆福岡県 ワリーキューリくん

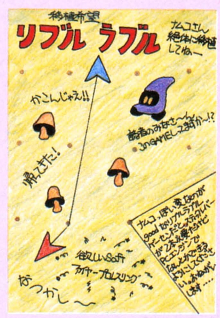
☆ボクはスライムくんにこんな意見を聞きました。「ボクも早くPCエンジンで戦いたいなぁ」。大阪府　井上渡くん

☆『ワルキューレの伝説』。家でゆっくりやりたいよぉ。千葉県　伊東広吉くん

☆変に難しくなくて、家族みんなで遊べる『ゴジラ』を移植して。

神奈川県　津田昭くん

編：では、また来月号でねっ！



⬆神奈川県 森宏治朗さん



⬆埼玉県 宮本理絵さん



⬆長野県 吉沢和弘くん

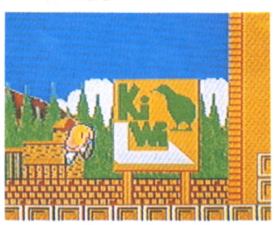
御意見ちょうだいコーナー 第4回

移植作次々決定がナイスの、タイトーさんのお話だ。

㊕：『ヘビーユニット』などの発売が近づいたところで、新たに2本の移植がうれしい知らせですね。

山名：忠実な移植ということを、いつも考えていますので新しい2本にも期待していてくださいね。それから、『インベーダー〜』も発表したんですけど、オリジナルの味を損なわないゲームと、アイテムなどをたくさん盛り込んだニューゲームの2本パックで出すつもりです。また、『バリ伝』のようなオリジナルも来年は何本か出していく予定ですから、うちのPCオリジナルゲームというものにも期待していてください。

それから、みなさんも意見やゲーム案などがあったら会社に送ってきてくださいね。



お答えありがとう！

山名幸子さん

㊕がいつもお世話になっている広報のお姉さん。RPGなどのジャンルよりも、STGのようなスカッとするゲームが好きという明るい人なんだ。

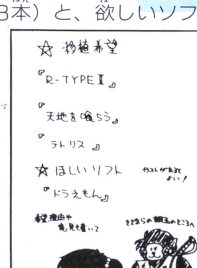
キミの1票は歴史を変えるか!?

今月はお便りがいっぱいきたぞ。次号もこの調子でヨロシクたのむぜ!!

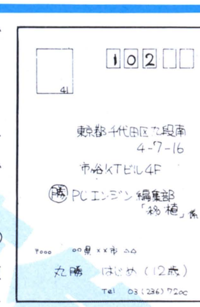
ハガキの書き方は、オモテにあて先、キミの住所・氏名・年齢を書こう。ウラに、移植希望のゲーム（1〜3本）と、欲しいソフトを1つだけ書いてね。抽選で毎月5名様に当たるよ。

今月の当選者は、東京都の島崎円くん、岡山県の江原敏正くん、広島県の西比呂信さん、石川県の斎藤緑さん、愛知県の中山清孝くん、のみなさんでした。おめでとう！

あて先：〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル4F　㊕PCエンジン編集部「移植」係まで。



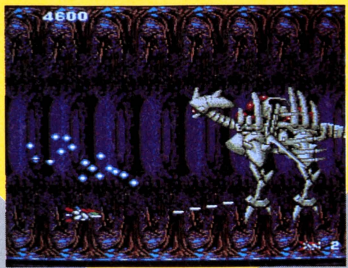
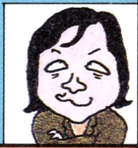
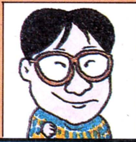
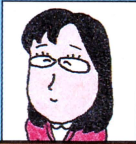
➡ウラは好きなようにしてOKだ!!



⬅オモテはこのように書いてね！

新作ソフト お毒味チャート

迷える読者に、ズバリと新作診断をお届けするこのコーナー。正しいソフト選びに役立ててね！

ゲーム名 ／ 評論家	ヘビーユニット  タイトー 12月22日発売／¥6,600	ナイトライダー スペシャル  パック・イン・ビデオ 12月22日発売／¥5,800
極辛代表 岩崎啓真  そろそろ次の作品のことを考え出している今日この頃。やはりＲＰＧを作るのだろうか？	すべてにわたって標準以上の出来のシューティングだが、実にハード。下手な人は１面のクリアも難しい。最近のアーケードからの移植は難度が高いものが多い。『Ｍｒ.ＨＥＬＩ』のように、アーケードとノーマルに分けてくれても、よかったのではないだろうか？ ★★★★★★★☆☆☆	確かに宣伝文句に嘘はなく、ファミコン版より、はるかにグレードアップされている。しゃべり、新兵器など実に盛りだくさんだ。だが、ゲームとはいえ、ＴＶであれほど無敵だったナイト2000が、あっさりとゲームオーバーになるのは、ファンとしてはサミシイものがある。 ★★★★☆☆☆☆☆☆
中辛代表 ウォルフ中村  いやぁ、時のたつのは早いもので、２回めの１月号です。これからもよろしくねっ!!	さすがはＰＣの名作『究極タイガー』を作ったＴＡＩＴＯだけあって、よくできてます！ 難易度はちょっと高めで、敵もカタイけど、コンティニューがいくらでもできちゃうから、根性さえあればエンディングが見れるハズだよ。私でさえクリアできちゃったんだから(笑)。 ★★★★★★★★☆☆	①ボタンを、時速200kmになるまでは加速、それ以上ではジャンプ、と使いまわす操作方法にイマイチ疑問が。敵からの攻撃やトンネルなどの障害物の当たり判定がちょっぴりからいだけに、あまりスピードメーターばかり見ていられないのだ。ボスもただかたいだけって感じ。 ★★★★★☆☆☆☆☆
甘口代表 小野　泉  今年こそ免許をとろうと固く決心してたんだけど、もう12月。来年に期待しようっと♡	とにかく難しいシューティングゲームなの。ワタシなんて何度もチャレンジしたけど最初のステージさえクリアできませんでした…。シューティングフリークならプレイしてみるべきかもね。ゲームの世界は広くて深い…ということが身をもってわかると思うよ。 ★★★★★★★☆☆☆	テレビ映画「ナイトライダー」がゲームになったの。マイキャラのナイト2000が音声合成でしゃべっちゃうのにカンゲキ！ 操作方法にクセがあるから慣れるのに時間がかかるけど、コツさえのみこんじゃえば気分はナイトライダー。原作のファンならチェックしておこうね。 ★★★★★☆☆☆☆☆
辛口代表 山崎　拓  仕事の年末進行と冬の同人誌制作で板バサミにあってます。この号が出る頃が修羅場だ！	アーケード版からの移植ＳＴＧだ。最初はその難度に面食らう人もいると思うけど、慣れるとかなりスイスイ進めるようになる。逆に言えば、要パターン認識のゲームなので、そういう意味ではマニア向けの色合いが強い。移植度はかなり忠実だから、買って損はないハズ。 ★★★★★★★★☆☆	何をどうすべきゲームなのかが見えてこない。各ラウンドのエリアの境目にしろ、敵への対処の仕方にしろ、プレイの中で判然としない要素が多く思える。また、せっかくの舞台設定がグラフィックにあまり生かされていない。操作系も感覚的につかみにくいのが気になった。 ★★★★★☆☆☆☆☆
アンカーマン 怒濤久美子（ドクミ）  冬のロマンチックなムードって、私にピッタリね。	うわぁ、ロボットが飛行機に変わるなんてカッコいいわねぇ。なんだか昔ＴＶで見たアニメみたいよ。そういえば、小さい頃ってＴＶを見ることと、お医者さんゴッコが一番楽しかったなぁ。	ナイト2000に付いてるキットって、頭がよくてなんでも言うこと聞くのね。ドクミも１台欲しいな。あっ、でも言うこと聞くだけだったら、現実の男でも同じだわね。オマケにお金も持ってるし…。

ヴォルフィード



タイトー
12月22日発売／¥6,600

F1トリプルバトル



ヒューマン
12月23日発売／¥6,300

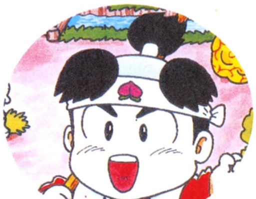
イースI・II



ハドソン
12月21日発売／¥7,800
CD ROM

私のメインディッシュ

ヴォルフィード	F1トリプルバトル	イースI・II	私のメインディッシュ
基本は、昔はやった『QIX』なのだが、大幅にアレンジしてあり、プレイしていて、古びた印象を受けることはない。操作性も非常によく、難度も適当。まさにグッドな移植だと思う。あえて苦言を言わせてもらうと、RFでつなぐと、画面がちらついて目が疲れるのにはまいった。 ★★★★★★★★☆☆	点数は5点だが、内容的には満点に近い、大変凝ったレースゲーム。操作性、内容など、ほぼ文句のつけようがない。ではなぜ5点かというと、とんでもなく凝っているために、ちょっとカーレースが好きという程度では進められないほど、考えることの多いゲームだからなのだ。 ★★★★★☆☆☆☆☆	正直言って、内容には絶対の自信があります。ぜひプレイしてね。 あとプレイするとき、できれば大画面のTVと、ステレオにつないでください。絶対に迫力が違う。 ？？？？？？？？？？	『イース』は自分の作ったゲームなので別として、一押しは、『ヴォルフィード』。あとは、マニア向けのゲームで誰でもできるとはいえないので、好みで選んでください。
ある一定の年齢以上の人には、とても懐かしい『QIX』のリメイク。ルールが簡単だから誰でも気軽にプレイできるし、「75%以上取ればクリア」っていうバランスもいいね。慣れてきて1ドット単位で操作できるようになれば、99.9%狙いっていう別の楽しみ方もできちゃうぞ。 ★★★★★★★☆☆☆	前作『ファイヤープロレス』でも見せた、いい意味でのこだわりが随所にみられる好ゲーム。はじめのころはうまく走れなくて「難しい」と感じるだろうけど、それがしだいに「奥が深い」に変わっていくのだ。ヒューマンのゲームはこの辺のバランス感覚がとても優れているんだよね。 ★★★★★★★★☆☆	CDロムのゲームであることを感じさせない操作感（ゲーム中のアクセス時間の短さは感動もの）、それでいていやでもCDロムということを思い出させてくれちゃう演出（絵&音）。超人気のパソコンゲームを、CDロムならではのアレンジを加えてみごとに移植してくれました！ ★★★★★★★★★★	とにかく『イース』！ ROMROMを持っていない人も店頭でデモを見てほしいな。『F1』はモータースポーツファンに、『ヘビー』はシューティングファンにそれぞれおススメなのだ！
いわゆる陣取りゲームね。昔ゲームセンターにあった『QIX』みたいなカンジかな？ 単純なゲームだけにハマるわよ。初心者から上級者まで、幅広く楽しめるハズ。マジで攻略するのもひまつぶしにプレイするのもいとおかし!? 泉も発売日に買っちゃうツモリよ。 ★★★★★★★★☆☆	なんと3人同時プレイが可能のレーシングゲームよ。友だちとワイワイプレイできるのがウレシイ。もちろん1人プレイも楽しいけどね。マニュアル車・オートマ車のうち好きなほうを選べるっていうのが親切。だけど、難易度が高いから最初はオートマにしたほうがいいと思うな。 ★★★★★★☆☆☆☆	とにかくオープニングからガーンときちゃいます。グラフィックの美しさといいサウンドといい、文句なしの10点！ 操作性ももちろんバッチリ、だよん。ワタシはとくにオープニングのアニメに感動しちゃった。CDロムを持っているなら絶対「買い！」よ。 ★★★★★★★★★★	今回はなんといっても『イース』がおススメ。友だちにROM²を借りてでもプレイしなきゃ、だよ。『ヴォルフィード』もなかなかイイと思うよ。ついついハマっちゃうのよね、コレが……。
知的戦略ゲームの好きな人にはたまらない1本だろう。逆に、リアルタイムの爽快感を求める人にはオススメできない。ルールが単純明快で、それでいて奥が深いのがマル。さらにボスを追いつめて、いたぶる快感！ ただ、アーケード版とバランスが微妙に違うのがチト不満やね。 ★★★★★★★★☆☆	チューニングの諸要素やレース中のデータなど、構成は充実していると思うのだけど、操作性でどうしてもひっかかってしまった。とくに気になったのが、カーブ攻略のしにくさと、マニュアルでのスピードの伸び方のクセ。また、サウンド効果でイマイチ損をしているのでは？ ★★★★★★☆☆☆☆	ただの移植ではないぞ！ CDロムの特性をフルに生かした豪華な内容だ。とくにビジュアルシーンは涙モノで、キャラへの思い入れをいっそうつのらせてくれる。ゲームもオリジナルに極めて忠実で、操作性も良好だ。サウンドのアレンジは、好みが分かれるところか？ ★★★★★★★★★☆	CDロムユーザーなら、『イース』を買わずして何を買うのだ!? ってところ。マニア向けなら『ヘビーユニット』と『ヴォルフィード』。レースファンなら『トリプルバトル』は必携品でしょう。
これって、ドクミにピッタリのゲームだわ。だって、だんだん相手の逃げ場をなくして、追いつめていけばいいんでしょ？ それだったら、もう何人も同じ手で自分のモノにしちゃったもの。	ドクミ、一度でいいからF1ドライバーとおつきあいしたいの。あの人たちって、とってもお金持ちで、とっても力強いんでしょ？ やっぱり憧れちゃうなぁ。でも、速すぎるってのもねぇ。	美少年アドルくんに、ドクミひと目ボレしちゃった♡ だって、彼ってほんとに紅顔の美少年って感じでしょ。戦う姿はたくましいけど、それ以外のときって抱きしめてあげたいカワイさだわよね。	今月のゲームって、きれいな青空が見えるものが多かったわね。ドクミも、早寝早起きをしてきれいな空を見なくちゃ。



わがまま 桃太郎チーム絵日記 Vol.10
PEACH BOYS MESSAGE
桃太郎伝達

これがスタッフだ!!


さくま将軍


老中桝田省治


若年寄飯塚裕之

将軍：さくまあきら／老中：桝田省治／若年寄：飯塚裕之／旗本：薄谷正和、井沢寛、原口一也、荒木仁／大奥：増田景子、松本多津／所司代：服部隆彦／大名：土居孝幸、関口和之―以上が桃太郎チームスタッフです。

「桃伝」アニメ高視聴率！感謝、感謝!!

さてさて、10月から始まったアニメ「桃太郎伝説」は、もう見てくれたかな？　おかげさまで、なかなかの高視聴率をあげ、桃太郎チームの面めんも、みんな喜んでいる。

ちなみに、ここに10月21日放送分の資料があるのだが、それによると関東地区での「桃太郎伝説」の視聴率は、ビデオリサーチ社の調べで10.6%、ニールセン社のもので17.8%。この17.8%という数字は、18:00〜19:00の時間帯では、なんと第1位!!　ビデオリサーチのほうも同時間帯では、フジTVの「スーパータイム」の10.7%に次いでの第2位というもので、まさにフジやNHKなどを向こうにまわしての大健闘といえる。

スタート前に試写を見たとき「なかなか面白いから、これならある程度いけるかなあ」などと思ったが、これほどとは予想できなかった。うれしい誤算というやつである。

それにしても、"ピーチテクター"かっこいいでしょ!?　実は、あれを考えてくれたのは、『天外魔境』やアニメ「ワタル」シリーズでおなじみの広井王子さん率いるレッド・カンパニーなのだ。どーりで、桃太郎とも思えぬカッコよさだって!?　それは大きなお世話というものである。

念のため放送局と曜日・時間の表を載せておくから、なにはともあれ、見てない方は1回見てみてくださいな。

放送局	曜日	放映時間
テレビ東京	(月)	18:30〜19:00
テレビ大阪	(土)	7:15〜7:45
テレビ愛知	(土)	19:00〜19:30
テレビ瀬戸内	(月)	18:30〜19:00
テレビ北海道	(月)	18:30〜19:00
東北放送	(金)	17:30〜18:00
中国放送	(月)	17:30〜18:00
静岡放送	(土)	7:00〜7:30

はみだし情報コラム

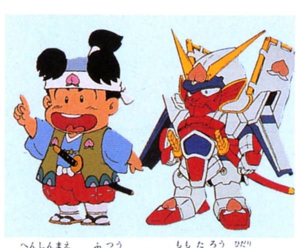
●先日、さくま将軍が旗本・荒木、旗本・薄谷、所司代・服部らを引き連れ、札幌ハドソンへ『桃活』と『桃伝II』の打ち合わせに出かけたのだが、ハドソンとの打ち合わせもそこそこに、札幌市内の分譲マンション巡りをしていたことが判明。カニにつられて札幌移住を真剣に考えているのでは…!?　という、もっぱらの噂である。

●今や桃太郎チームの大黒柱として大活躍で、老中から、晴れて天下の副将軍になる日も近い、といわれている桝田省治の結婚がついに決定。仲人は、あの広井王子氏とのことなのだが、式の日取りを見て、一同「うーん」と考えこむ。なんと結婚式が来年の4月1日。彼一流の冗談ではないか、という疑問の声もあがっている。

●いっぽう、㊧ファミコンの「ごきげんファミコン」でおなじみの、どんちゃんこと旗本・井沢寛は、どうやらここのところの失点が響いて、旗本から、ただの足軽に格下げになってしまったらしい。なかなか厳しい桃太郎幕府なのである。



⬆メインビジュアル。イヌ、サル、キジをしたがえて、鬼たいじに出発だ！


⬆変身前の普通の(？)桃太郎(左)とピーチテクターに変化した桃太郎(右)。


⬆桃太郎が思いを寄せるかぐや姫(右)と、悪友であり親友でもある金太郎。

大きな文字では書けない㊙伝達

☆大きな文字では書けないけど『桃太郎伝説II』は、やっぱりシナリオ全面改稿になってしまった!!　先月第1稿が完成したのにねっ!!　ギャグがあまりにも少なかったのでやめよう!!↗

たづちゃんの桃太郎チーム観察日記

桃太郎チームの未来は、輝いているか？ の巻

10月×日

今日は『天外魔境』『PC原人』などを製作したレッド・カンパニーで「寝た者マケの『S桃鉄』99年ゲーム大会」の開催日。ゲーマーは、レッドの女性コンビ三富さん・山田さん、月刊PCエンジンの江口さん・利田さん。順位は毎年入れ替わるし、90年めあたりからは、ぱろぷんてカード合戦で200億円ぐらいの逆転は朝飯前…。結果は1105億円の資産を築いた利田さんの優勝!! ほぼ48時間、仕事をも投げうって『S桃鉄』で遊んでもらえたなんて、さくまさん始め一同、感謝・感激です!!



➡5年め1位の山田さん(左)が3位の江口さんを励ますの図。

11月×日

札幌のハドソンから帰京したさくまさん、「『桃伝II』に集中するため、自宅籠城」を宣言!! 一方、桝田クンは、昨年の秋から延期をくり返している新ゲーム構想を「そろそろスタートさせる」と力強い発言。さてその内容は……



⬆電車乗り継ぎのひととき、青森ねぶたの里でのさくまさん(右)と荒木くん。

下のQ&Aにもちょっと書いてあるよ。

1990年に向かって、新たなスタートをきる桃太郎チーム。これからもチームの奮戦をお伝えしますから、㊙PC読者のみんなも応援してねっ!!

？？？？ 桃太郎チームQ&A ！！！！

ついに解散決定か!? 桃太郎チームっ!!

Q.『S桃鉄』サイッコー!! もう温泉の出し方も知ってるぜ!! がっはっは。さらにさらにマルサカードの手の入れ方まで知ってるぜ!! だまっててほしかったらアニメ・パンフください!! 京都府・五十川健治

Q. ついにやりました!! 『S桃鉄』をやりました!! 前の『桃鉄』より100倍おもしろくなっていました!! 大阪府・村井一也

Q.『S桃鉄』は時間のかかりすぎと、ビンボー神が玉にキズだけど、最高だネ!! 北海道・滝下毅

A. くそーっ！ みんないいなあ!! 桃太郎チームは『桃伝II』の追い込みのために『S桃鉄』の禁止令が出てるのだっ!! やりたいよーっ!! ところでレンタルカードで誰も買ってない物件にカーソル合わせたことある？

Q. 今月のこづかいで、やっと5800円以上たまり、『S桃鉄』を買いにおもちゃ屋に電話をかけたところ、どこにも売ってなく、「次はいつ入りますか？」と聞いても「わかりません」と返事がかえってきました。

11月号には、初日は×万本と載っていましたが、それ以来出していないのですか？ 埼玉県・植松聡司

A. 出てません!! 年末か年始にやっと追加が出るそうですが、くわしくは未定です。その後も出すとハドソンはいってますが、はっきりしません。申し訳ないけど、確実に手に入れるために、早めに予約してください。

とにかく『S桃鉄』が好評なのに、品物がないということで、桃太郎チームのゲーム資金も底をついて、チーム解散が決定しました。残念です。今後はスタッフがそれぞれ少人数でバラバラにゲームを作っていく予定です。『桃伝II』のあと、『III』が出せなくってしまったのは本当に残念です。みんなゴメン。

Q.「桃太郎伝説」のTVアニメを見ました。ゲームの『桃伝』のストーリーと違っていて、ゲームとは違った感じで楽しめました。 群馬県・鳥羽隆敏

A. 私がシナリオ書いてるわけじゃないけど、アニメはアニメで楽しいでしょ。もうすぐビンボー神も出てくるそうです。笑いましょう。

Q. 桃太郎チームのもっと先の先の先のゲーム予定を教えてくれいっ!! 東京都・いくら丼

A. 桃太郎チーム自体は解散するけど、桝田省治がすでにメルヘンRPGと、『忍者らホイ！2』を、服部隆彦が戦国シミュレーションゲームを作っています。

私は『桃伝II』終了後、知る人ぞ知るキム皇の初ゲームをプロデュースして、そのあとバトルロボットRPGものをシリーズ化しようと思っています。

元・桃太郎チームの作品がいっぱい出てきて、かえって楽しくなりそうだね。

桃太郎伝達プレゼント!!

今月のプレゼントは、TVアニメ「桃太郎伝説」のキャラクターのオモチャ「桃太郎見参！」と「金太郎参上！」。変化テクターを着ていて、強そうだけど、かわいいよ！ この「桃太郎伝達」にお便りをくれた人たちにさしあげます。

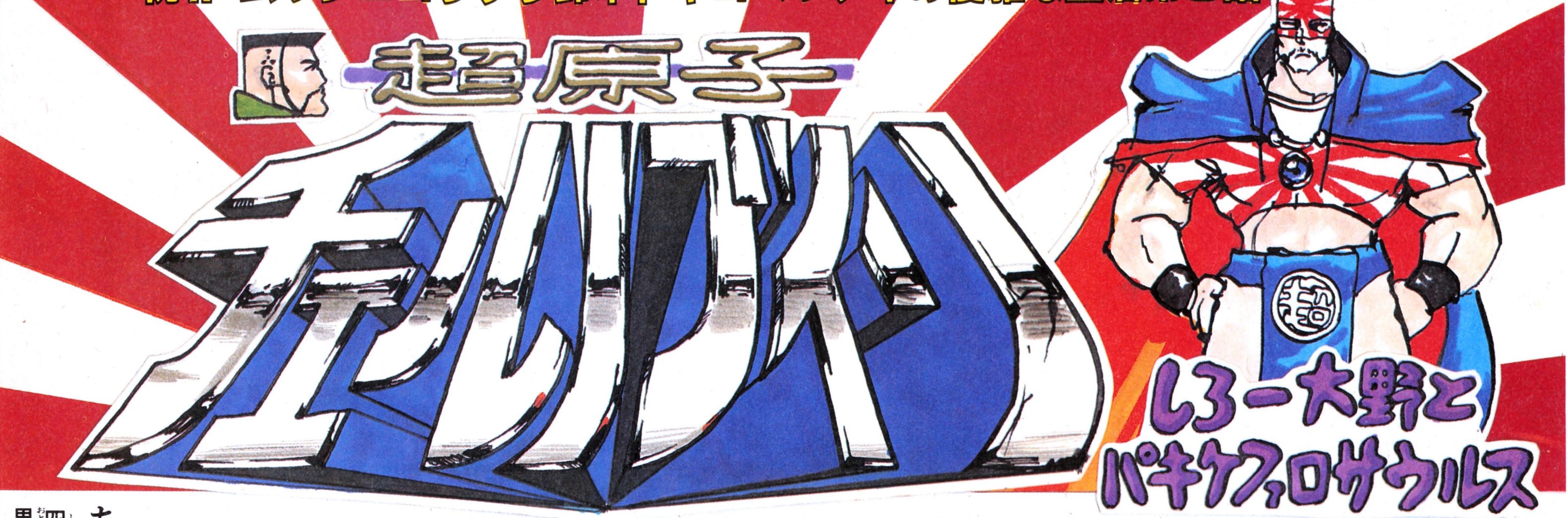
ハガキのスミに「桃太郎ほしい」か「金太郎ほしい」のどちらかをはっきり書いて、下記まで送ってください。

〒102 東京都千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル ㊙PCエンジン編集部
桃太郎伝達係 抽選で各10名様に当たります。



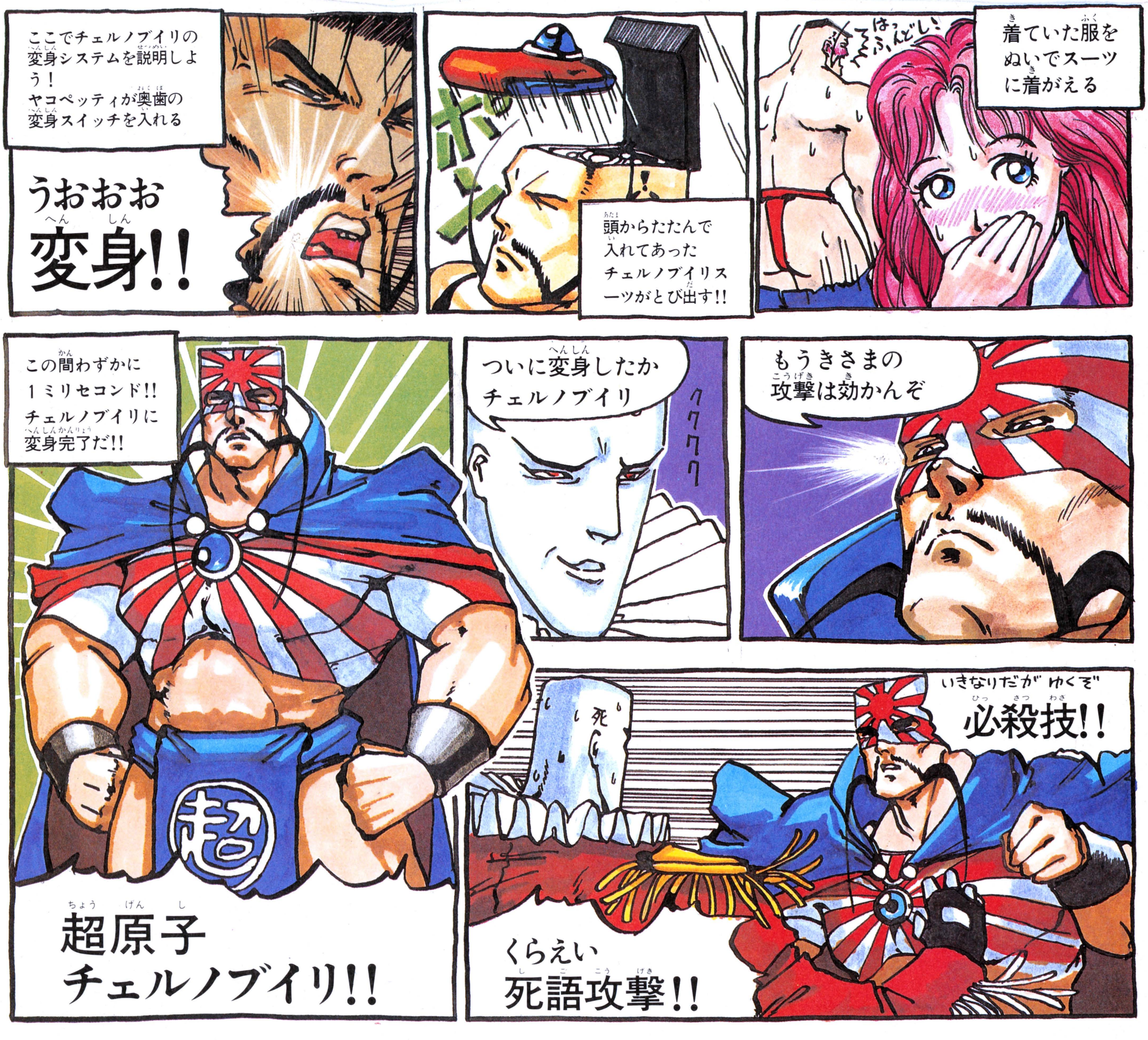
↘とは、さすが、わが桃太郎チーム!! シリアスなRPGのほうが作るの楽だよーっ!! コミカルRPGだからギャグが少ないといけないし、多すぎるとゲームの世界にひたれなくて、つまらなくなっちゃうし!! …というわけで、またまた延びる完成日!! でも延びれば延びるほど、ギャグが増えるから、結果的にはいいかもねっ!?

祝!! ムッシュゴリグリ鈴木ドヤコペッティの優雅な生活第5話



あらすじ

四角い頭でひげの男ヤコペッティは、正体不明の科学者スイエイ＝ハヤーイ博士によって改造され、正義の原子力男、超原子チェルノブイリとなり、女につられて、三つの下僕とともに、正義を守るべく立ち上がったのだ!!







しろー大野先生に愛のお便りを!!

あてさき/〒102 千代田区九段南4—7—16 市ヶ谷KTビル ㊖PCエンジン編集部まで。



次回第一の下僕トカチェフに異変!!
"おそるべきトカチェフの秘密"の巻

マルカツアタック
カードシステム

MAC

雪がふる〜〜あなたは、来ない〜〜るるるるる〜〜
吹きよせる猛吹雪の中、冬の嵐を指す星を目指す、
宇宙飛行士の帰りを待っているキミもMACへ！(強引)

もうすっかりおなじみになったMACについて、簡単に説明しておこう。

「一定の点数を集めると、豪華なプレゼントが必ずもらえる、オイシイカード」と覚えておくといい。

下の表がその賞品と必要な点数だ。そして右ページについているのが、キミが集めるMAC（カードと呼ぶには、ちょっと薄い気もするが、気にしないように）なのだ。毎号20MACずつついているが、同じ号のMAC（表面に番号がついている）は40MAC分しか使えない。

毎号20MACずつコツコツ貯めていくのもいいが、それでは欲しい賞品になかなか手が届かない。そう思ったら、〝裏技的達人〟や〝いくいくパラダイス〟などのコーナーにハガキを送ってスペシャルMACを狙ってみよう。

そして、もうひとつの高額MAC入手方法が、このカジノクイズ・MACベガスなのだ。

定額のMACを払ってクイズに応募、正解者の中から抽選で数名に、賭けたMACの数百倍の配当MACが贈られるとゆーワケなのだ。

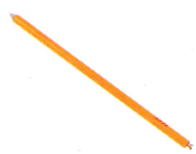
さあて。キミはどーする？

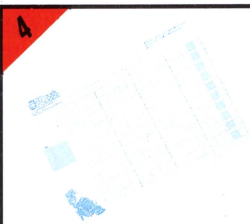
1


㊖ステッカー 25MAC

2

㊖ボールペン 50MAC

3

㊖シャープペン 200MAC

4

㊖専用原稿用紙 300MAC

5

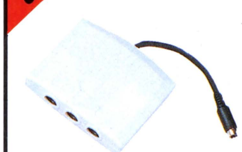
ミニ四駆 600MAC

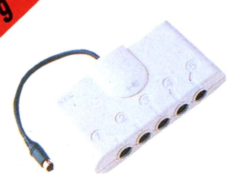
6


㊖テレホンカード 670MAC

7

㊖Tシャツ 1,200MAC

8

ジョイタップ3 1,500MAC

9

マルチタップ 2,100MAC

10

AVブースター 2,500MAC

11

ソフト(¥6,500まで) 2,800MAC

12

ターボスティック 3,250MAC

13

アスキースティックエンジン 3,500MAC

14

ソフト(¥6,500以上) 3,500MAC

15

カメラ 9,500MAC

16

カラー液晶TV 10,500MAC

17


ウォークマン 11,500MAC

18


セガ メガドライブ 12,500MAC

19

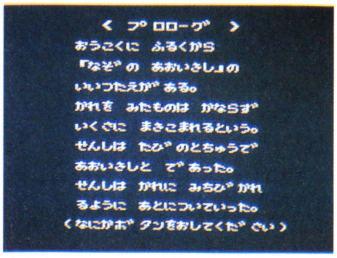
PCエンジン 14,500MAC

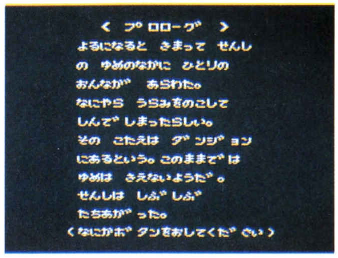
20

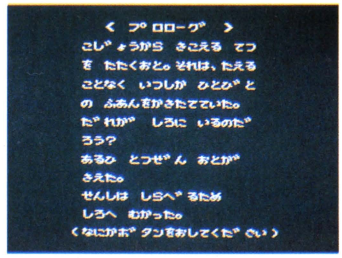
CDプレイヤー 20,000MAC

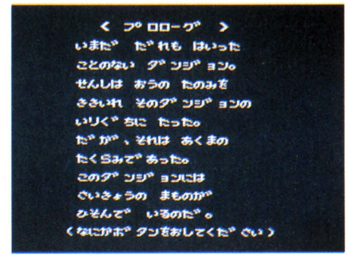
第8回は『ダブルダンジョン』の
シナリオタイトル当てクイズ!!











ねえねえ、『ダブルダンジョン』ってやってみた？　あたしも買ってきて試してみたんだけどォ、なんというか……。遠くから近づいていったときにさ、後ろからだと敵がこっちをふりむくのよね。あれってカワイイと思わない？　ソーサラーとかスケルトンがクルッてこっちむく瞬間が最高に好きなのよね、アタシ。最初は強い敵だけがふりむいてるのかと思ったら、後ろから近づけばアリでもふりむいてくれてるみたい。やっぱりスライムも、後ろから近づくと、こっちをふりむいてくれるのかなぁ？　はて、スライムの後ろって、いったいどっちかしら？

さて本題です。上は『ダブルダンジョン』のシナリオのプロローグなんですけど、このシナリオの正しいタイトルを右のかこみの中から探し出してほしいのね。いつもながら単純明快な出題だわね。

とにかく、キミが正しいと思った解答を４つ選んでハガキに書くこと。ひとつでも間違ってたら、オシオキしちゃうんだから。エイエイ。もひとつ、エイ!!

……。

まだ少し残ってるみたいですので、ひとつ芸をします。

えいっ！　水芸！　顔芸！　声帯模写！　サンシャイン水族館のラッコの真似!!

えっ!?　見えない!?

ゴジラ対ビオランテ　白銀の戦士　石巨人の秘宝　海の魔神　魔王の封印　不思議なユキダルマ　ワルプルギスの夜　エルピー・プルの朝　一つ目の巨人　灼熱の赤龍　再会の友　財宝を探して　海をこえて　空をこえて　星のかなた　怨恨の女怪　大根の誤解　高貴なる魔神　高価なる花ビン　最後の戦い　蒼い妖魔たち　赤龍王　地獄の淵　王国を救え　おいてけ堀の怪　狂った魔法使い　狂った果実　伯爵の血脈　黒鉄の城　黒鉄の一族　黒鉄はＪＲ　黒い羽の悪魔　混成魔獣　死者の妄執　黄金の腕　蒼い妖魔　灼熱の龍騎兵



MAC MAC

みんなからの出題も募集中!! こうしたらあなたも出題者ヨ!?

とゆーわけで楽しんでもらえたかしら？　ハガキにはシナリオのタイトルを忘れずに書いてくるのよっ!!

さて、かねてから募集してました「MAC・あなたも出題者になれる」コーナー～！　ですが、なかなか力作が多い。みんなやりたいなーって思ったんだけどぉ、もーちょっと待ってたら、もっとおもしろそうなのが来そうな気がするので、もっとたくさん、もっとおもしろいのを送ってね♡

でもせっかくだからぁ、殊勲賞&もーちょっと頑張ってね♡賞てーことでぇ、ディーラー候補の皆さんをご紹介しますっ♡

大阪府の野田竜一クン、東京都の宇都宮球クン、北海道の市岡直樹クン、京都府の高村侯威クン、他の皆さん、今度は、もっと頑張ってね♡

今回のレート

応募料MAC…10MAC
配当MAC…4000MAC
配当人数……………10人

●難易度Ⓒ

第6回（11月号）の正解と当選者

チビ四駆クエストの正解は、ロレールわか、パオパオ、よーこちゃん、スナイパーおじさまでした。

永塚智之（北海道）
室谷信行（石川県）
橋北実（埼玉県）
佐藤政康（東京都）
笹久保幸雄（東京都）
清水武人（神奈川県）
青郷孝（愛知県）
沼本由基（大阪府）
藤原聖也（愛媛県）
田中孝一（福岡県）

★応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ

官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢（学年）、電話番号を書いて、MAC右下の数字（点線の中の三角の部分）を2枚切って貼り、「MACベガス①係」に送ってください。旧MACを使う人は、10MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

●MAC賞品プレゼントに応募する方へ

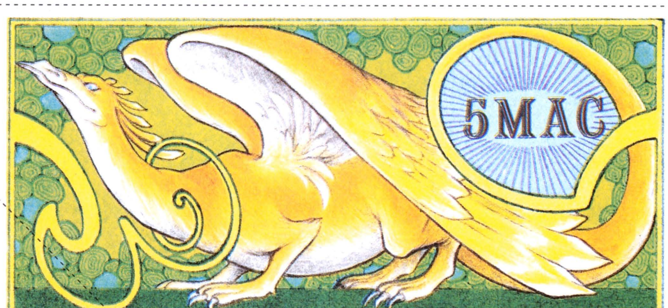
規定数のMACを集めたら、そのプレゼントがもらえるぞ。ただし同じ番号（MARUKATSU900101という数字）のMACは8枚までしか使えないぞ（旧MACは2枚まで、ウラワザ等の採用者、ベガスの当選者に贈られるスペシャルMACは何枚でもOK）。

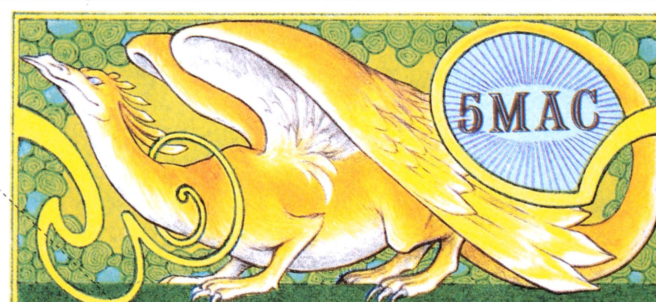
住所、氏名、年齢（学年）、電話番号、希望賞品の番号（11・14はソフト名）、MACの賞品に加えてほしい物を書いた紙と集めたMACを封筒に入れ（1～3の賞品希望者は、自分のあて先を書き62円切手を貼った封筒も同封してください）、「MAC係」に送ってください。

●あて先

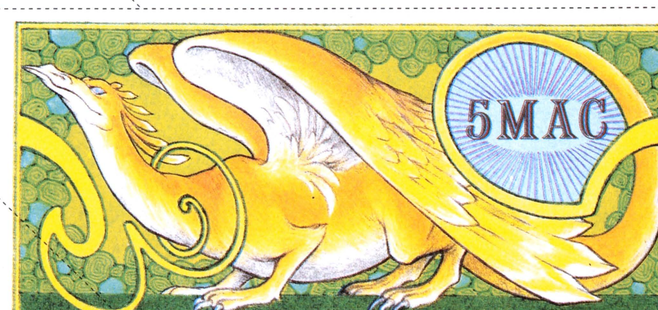
〒102 東京都千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル4F ㊓ PCエンジン編集部
「MACベガス①係」または「MAC係」

MACベガスのしめ切りは12月25日（必着）。









NEWSoft TIMES 延長戦

みなさん!! ちまたでは、カゼがはやっているようですが、元気にしてるかな? 毎日寒いけど、こんなときは、コタツに入って、㊙PCを読んで、新作ソフトの勉強でもしてね!!

手応えアリのACTだ
虎への道

ビクター音産/3月発売予定/価格未定/ACT

ゲーセンでも人気の高かった『虎への道』がいよいよPCエンジンに登場だ。このゲームは王林寺拳法の使い手リー・ウォンが、オノやヤリなどの武器を振り回し、次々と敵を打ち倒していくという、気分爽快なアクションゲームだよね。

途中には足場が小さく不安定な場所や、魔法のはごろもをはおって空を飛ぶ敵と戦ったりと、さまざまな場面が用意されていてなかなか楽しめるのだ。

また、面と面のあいだには修業の場というものがあって、お師匠さまが出してくる条件をみごとクリアすれば、体力の上限を上げてくれたり、特殊な能力を授けてくれたりするのだ。これをすべてマスターすればリーの宿敵である龍王を倒すことも不可能ではないだろう。ひたすら鍛えよ!!



⬆仏像がガンガン武器を投げてくる。これをよけながら進むのはかなりつらい。キミの指だけがたよりなのだ!



⬅下を見おろせば針の山。もちろん落ちれば命はない。ジャンプの正確さが要求される場所だ。

空中戦もアリ!



➡今度は空中戦に挑戦。壁にぶつかればダメージを受けてしまうし、敵の動きも速いのだ。

修業を重ねよ!

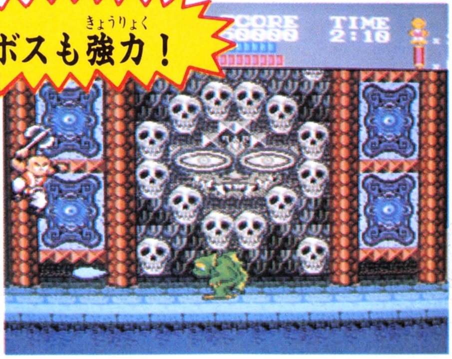


⬆ジャンプしながら剣を振りおろす敵。間合いをみはからってクサリガマで打ち倒そう!!



⬅この修業をなめてはいけないぞ。しかしこれにパスするとごほうびが……。

ボスも強力!



⬆このボスの一撃はすさまじく、ウカウカしてるとやられてしまうぞ! まずは動きを見切るべし!

『エイリアンクラッシュ』のパート2なのだ

デビルクラッシュ



あの『エイリアンクラッシュ』が、パワーアップして帰ってきたぞ！ピンボールの楽しさはそのままで、いろんなシカケが盛りだくさん！BGMも元気いっぱい！　今から発売が待ち遠しいのだっ！

ナグザット／発売日未定／価格未定／ETC

名作ホラーピンボールの第2弾

前作の『エイリアンクラッシュ』では、単調になりがちなピンボールゲームを、オドロオドロしい絵と音によって、見事に盛り上げてくれていたね。ただ、画面切り替え方式だったので、ちょっと見にくかったところもあった。そこで、このゲームでは、スクロール方式にして、その欠点を解消しているぞ。

また、BGMも前作に比べて、音質、曲の両面からパワーアップしているのだ。

なんといっても、一番スゴクなったのは、シカケ！　台の上を妙なキャラが歩き回るなんて、TVゲームならではだね。もちろん、ボーナス面も増えている。また、中央の女性の顔がだんだん変化して、最後にはサラマンダ顔になってしまうのは驚きだぞ。

それから、3画面になったためか（前作は2画面）、フリッパーの間隔がちょっと広くなって、要テクニックのゲームになったのだ。





⬆わぁ、気持ち悪いよぉ。火まで吐いちゃって、熱いじゃないかぁ！　きゃー！　ドクロがこっち見てるぅ～！　怖いよぉ。

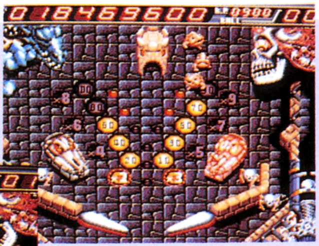
➡ちょっと、そこの魔法使いさんたち何をしてるの？　まさか、ボクを呪い殺そうとしてるんじゃないだろうね!!

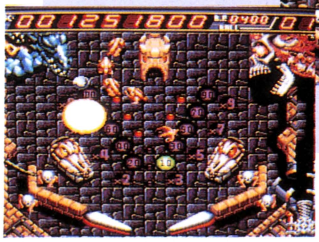
基本テク

このゲームの基本は、台上を歩き回っている団体さんのキャラをやっつけること。1団体やっつけるごとに、ボーナスポイントがたまったり、掛け率がアップするんだ。

キャラは動き回っているわけだから、当然、反射したボールがどこへいくかはわかりづらい。そのままフリッパーのド真ん中へ落ちて、そのままミスなんてこともある。前作に比べてフリッパーが短くなってミスしやすくなったから注意しよう。

ザコどもを掃除しよう





⬅台上を動き回っている団体さんのキャラをやっつけていこう。ちょっとかわいそうな気もするけど。
⬆そうすると、ほら、ボーナスゲージが増えているでしょ？

口の中へボールを入れろ



⬆台上のデカキャラ（？）の口の中にボールを入れるとボーナス面へいけるぞ。

ウワサのゲームが、いよいよその姿を表したぞ!!

ついに登場!! 桃太郎伝説II

ハドソン／発売日未定
価格未定／RPG

全国100万人『桃伝』ファンのみんな、いやーお待たせしやした。PCエンジン"桃太郎"シリーズの第3作目『桃太郎伝説II』の、内容がとうとう公開されたんだぞぉー。

なんと『II』はメカバトルRPGだ!

オニ退治の冒険で、平和のために奮戦した桃太郎。その勝利の日から3年後、新たなオニたちが突然宇宙から襲いかかってきた。桃太郎は独り戦ったけれど、近代兵器で強力に武装したオニにはかなわず、敗れ去ってしまう。

そのとき、勇気ある少年（プレイヤー）が桃太郎の遺志を継いで立ち上がった。彼は勇敢にも鬼退治のため出発するけれど、旅立ちの村を出てすぐにやられてしまう。

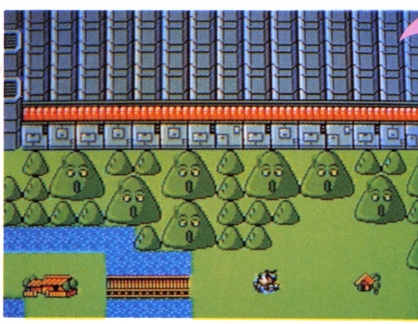
次に少年が意識を取り戻すと、そこは桃太郎一族の星"桃太郎星"だった。少年の正義を信じる心にうたれた"桃太郎の父"が、少年に救いの手をさしのべたのだ。

新たな桃太郎、"桃太郎セブン"となって新しい伝説を作るのはキミだ!

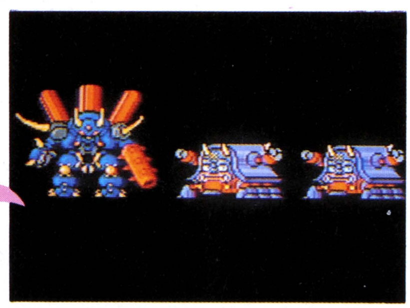
ゲーム画面大公開!!



『桃伝II』は、こんなマップの世界を冒険していくんだ。



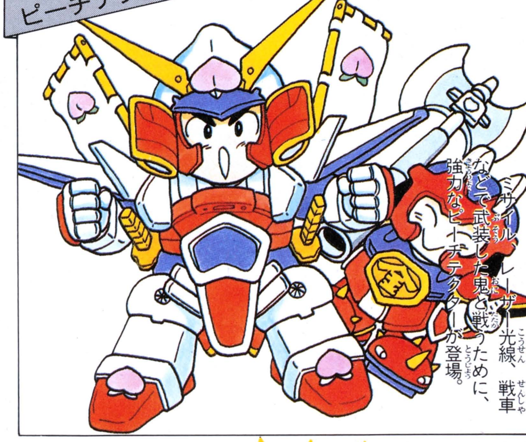
目指す敵は、オニの大将"アシュラ"。打倒の日まで、"桃太郎セブン"の旅は続く……。



メカメカしたデザインの、近代兵器で武装したオニが続々登場だ!



オニ退治の日から3年後、突然襲ってきた宇宙からのオニに敗れ去った桃太郎。彼に替わって戦うのは、新ヒーロー桃太郎セブンだ!!



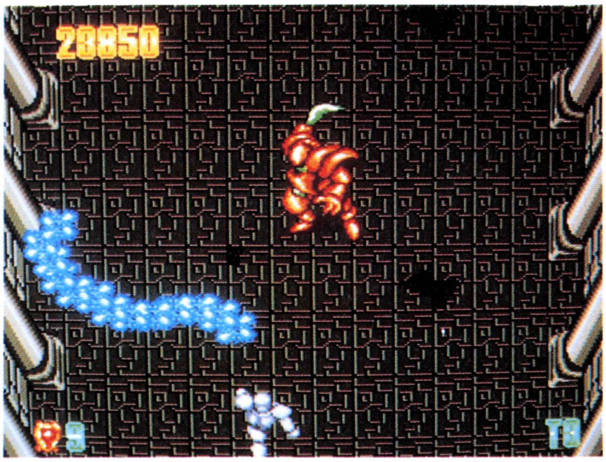
戦闘時には、ピーチテクターを使うんだ!

ミサイル、レーザー光線、戦車などで武装した鬼と戦うために、強力なピーチテクターが登場。

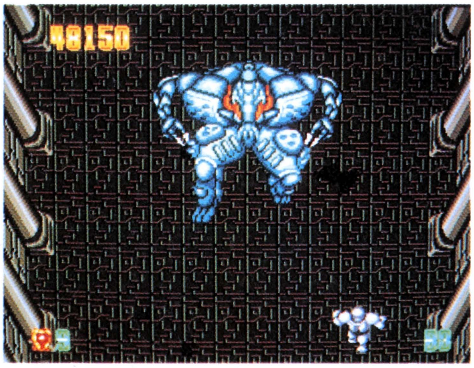
『桃伝II』の新情報に注目していてね!

サイコチェイサー

ナグザット／発売日未定／価格未定／ＳＴＧ



アイテムばかりに頼ったシューティングゲームには、もうあきた！　そんなアナタにおすすめしたいのが、この『サイコチェイサー』なのだ。４つの武器はいつでも選択が可能。この４つの武器を使いこなして、各ステージをクリアしていくのだ!!



⬆主人公と同じく人間型をしたボスキャラ。とはいうものの、これだけデカイとブキミというほかはないね。こんなにデカイヤツを相手に、４つの武器だけで戦わなければいけないのだ。今回見ることができたのはコイツだけだけど、他にもまだまだいろんなボスキャラがいるはず。どんなボスが登場するのか楽しみだよね。

超ハードなSTGが登場！

ナグザットといえば連想するのが、『エイリアンクラッシュ』や『ブレイクイン』といったボールを使ったゲーム。でも、シューティングゲームだって捨てたもんじゃないぞっ！　てなわけで登場するのが、この『サイコチェイサー』というわけだ。

縦スクロールのシューティングにはめずらしく、主人公が人間型をしている。さしずめ、バトルスーツに身をつつみ、ひとり戦場におもむく戦士というところかな。神殿や深海などといった神秘的な場所を舞台にしていて、バツグンに雰囲気がカッコイイのだ。主人公の動きもリアルでカッコイイぞ！

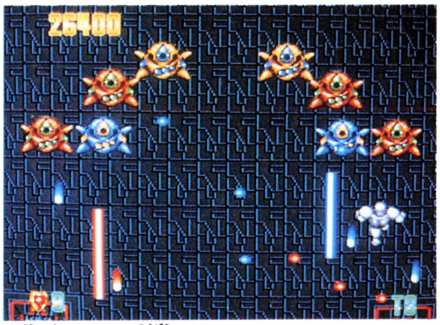
で、かんじんのゲーム内容なんだけど、変わっているのが、４つの武器が使えるということ。この４つの武器を状況に応じて使い分け、先へ進んでいくのだ。もちろん、４つの武器は、それぞれパワーアップ。どんどんハデな攻撃ができるようになる。

敵キャラたちの種類も豊富。生命体のようなヤツもいればメカニカルなヤツもいる。その攻撃方法もさまざま。そして、各ステージのラストには巨大なボスキャラが……。

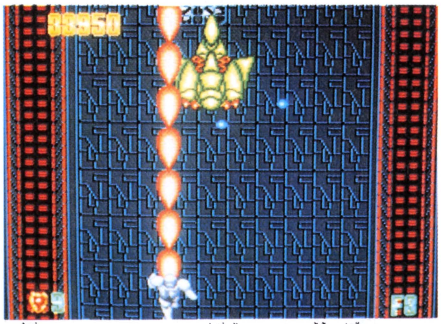
シンプルなつくりだけど、それだけにシューティングの楽しさをじっくり楽しめるゲーム。期待して待ってようね！



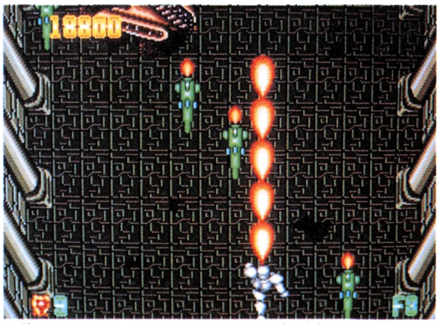
⬆アリジゴクのようなヤツが、四方八方に弾を吐く。



⬆敵の嵐のような攻撃を、キミはかわすことができるか。

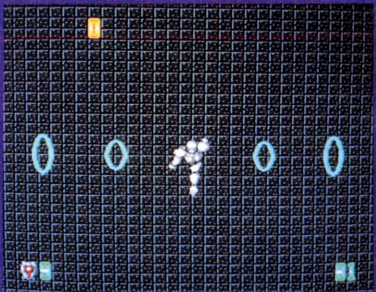


⬆中ボスもいる。すばやく勝負をつけて先を急ごう。

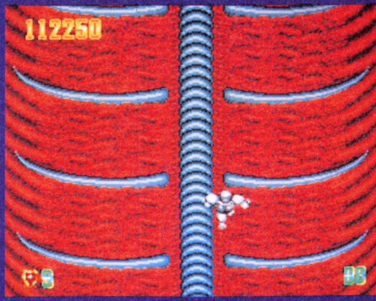


⬆敵のミサイルが、つぎつぎと主人公に襲いかかる。

こんなステージもあるぞ！



⬅石だたみがしきつめられたステージ。この先にはどんな敵が……。

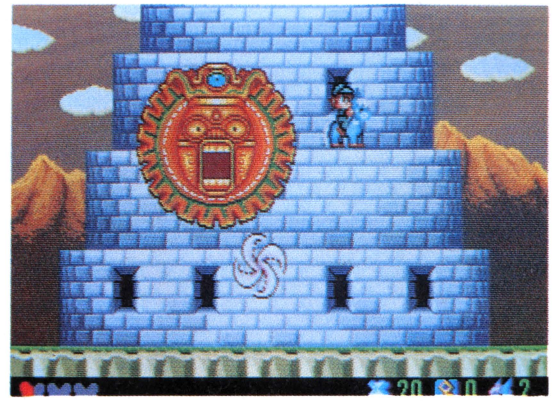


➡ここは生命体の内部かな？　背景の骨がとっても不気味だ

人気アニメがアクションゲームに！

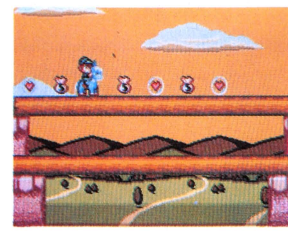
青いブリンク

ハドソン／発売日未定／価格未定／ACT





3人パーティーのACTだ

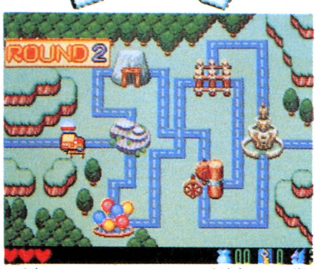


⬇状況やステージに合わせて、先頭にするキャラを選択。⬅ゲームの必需品(?)、アイテムもたくさんでてくるよ。

NHKで放送中の人気アニメ『青いブリンク』が、PCエンジンに登場するよ。普通の少年"カケル"が、不思議な力を持つ"ブリンク"に助けられながら、お父さんを探して旅していくというのがアニメでのストーリー。原作が、あの故手塚治虫先生で大人も子供も楽しめる、夢と冒険があふれる物語なんだ。

ゲームのほうは3人のキャラを操作する、ちょっと変わったACT。ステージ内の移動や、敵への攻撃は先頭のキャラがおこない、そのキャラは自分で自由に選ぶことができるんだ。

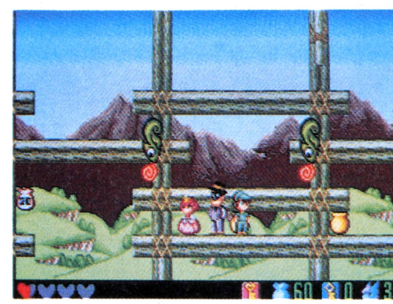
詳しい内容がわかったら、また紹介するので待っててね！





⬆各ラウンドは、ルートを選択して、入るステージを選ぶことができるんだ。

➡旅の途中でさまざまな人たちに出会い、いろんな情報がもらえるよ。



MANIAC マニアック プロレス 明日への闘い

ハドソン／発売日未定／価格未定／RPG・SPG



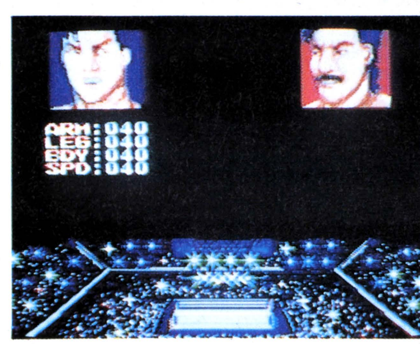
⬅効果的な攻撃をしかけないと返し技をくらうぞ！

世界最強をめざすのだ！

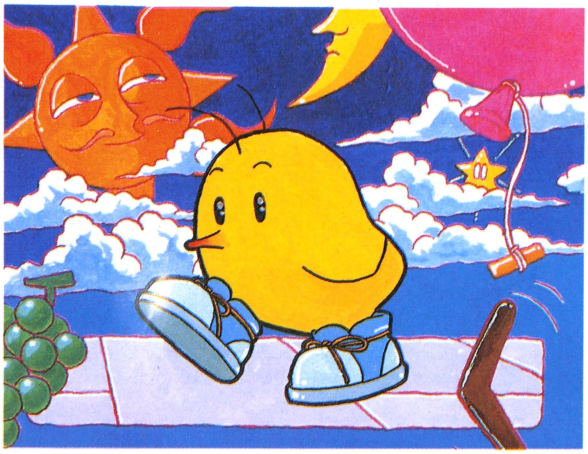
プロレスファン待望のRPGプロレスゲームがでるぞぉ。このゲームは、RPGの戦闘シーンのような方法で試合を進めるゲームなんだ。つまり、コマンド選択方式で試合を進めるゲームなわけね。各種の技はアニメーションで演出されて、アナウンサーの実況まで入るから見てても楽しいよ。「アクションは苦手だよぉ」って人もズビズバたのしめちゃうってわけだね。また、試合や練習を積み重ねることで主人公がだんだん強くなっていくぞ。

世界最強のプロレスラーを目指すという、サクセスストーリーを描いているこのゲーム、ただ単に試合をしてればいいってわけじゃないんだよね。例えば、アメリカに武者修行に行ったり、地下プロレスに乗りこんだりとやることはいっぱいある。そして、最終目標の世界最強に位置するレスラーに挑むんだ。そのためにも日夜特訓に励み、力をつけたり、素早さを上げたりしないといけないぞ。

さあ、明日に向かって闘うのだっ！



⬅さあ、試合開始だ。表示されている数字が、自分の能力値だぞ。ファイト！



タイトー／2月発売予定／価格未定／ACT

はるかかなたニュージーランドが舞台！

ニュージーランドストーリー

かっわいい「ティキ」が主人公のシューテイングアクション『ニュージーランドストーリー』。敵の乗っている風船を奪い取り、手にいれた銃を撃ちまくって恋人と仲間たちを救い出せ！　見た目に似合わずハードなこのゲーム、一筋縄ではいかないぜ。でもキャラがかわいいから女の子にもぜひがんばってほしい1本だね。見ているだけでもけっこう楽しめるのだ！

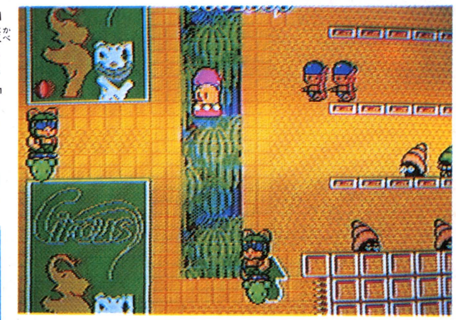
かわいいキャラに思わずウキウキ!!

　このゲームの主人公はティキ。キウイという鳥の一種なのだが、ある日彼らのいる自然動物園にアザラシが乱入、ティキの仲間たちが連れ去られてしまった。その中にはティキの恋人ピューピューがいたからさあたいへん！　ティキは血相をかえてピューピューと仲間たちを連れ戻しにでかけるのだが……。

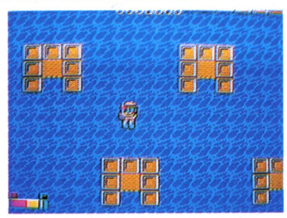
　このゲームの設定でおもしろいのは、「鳥のくせに空を飛べない」ということ。おかげで主人公ティキは、敵の風船を奪ってそれに乗らないと空を飛ぶことができないのだ。さらにある場面では水中メガネを装備して水の中にも潜ってしまったりして、まさに地上、空中、水中の3つの場面をところせましと走りまわる意外と壮大なゲームなのだ。でも操作はショットとジャンプのカンタン設計と、初心者の人でも入り込みやすいのが特徴なのだ。



⬅壁には「HELP ME」の文字が。がんばらねば。



⬆風船を奪い取った場面。今度は風船を割られないようによけまくろう。



⬅ヤッホー水中面だよ。酸素の量が少なくなると手足をバタバタさせるのがカワイイ。

アイテム

敵を倒すとアイテムがいっぱい出るけど、よく選んで場面にあったアイテムを取ろう！

ばくだん



⬆左右、ななめ下への攻撃ができる。

弓矢



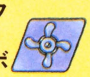
⬆スタート時の武器。左右の攻撃が可能。

レーザー



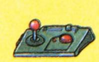
⬆フロア・敵を貫通。左右に攻撃できる。

ターボ



⬆プレイヤーのスピードがアップする。

ジョイスティック



⬆8方向へのコントロールが可能。

風船

ティキの乗れる風船は6種類。それぞれ移動スピードが異なるので、自分の好みを決めておくとどれに乗るか迷わなくていいね。風船の中には、敵の乗っているものもあるから、乗るときには慎重にね。

気球型風船



⬅気球の形をしている風船なのだ。スピードはふつう。

復活風船



⬅スピードはふつう。上下に乗れて、3回まで風船が復活する。

鳥型風船



⬅鳥の形をした、かわいらしい風船なのだ!!　スピードは速い!!

大風船



➡風船の、上下に乗れる、大型の風船。スピードはふつう。

小風船



➡スピードはちょっぴり遅く、小さくて乗りにくいのが欠点。

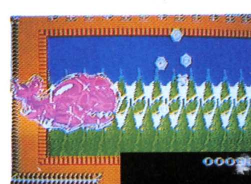
メタル風船



➡スピードが遅いところが欠点なのだが、破裂しないのが強みの風船。

ボスキャラも変わり種！

　このゲームに登場するボスキャラにはとってもユニークなものが多い。ざっとみただけでも冷凍クジラ、岩ダコ、メカ起き上がりこぼしなど、「どういう攻撃してくるんだよぅ」と思わず叫びたくなるようなボスばかり出てくる。でもそれなりに強いのでご注意を。



⬅これは1面のボス、冷凍クジラ。表面からは攻撃不可能。



➡飲み込まれてしまったが壁を撃ちまくれば倒せるのだ。

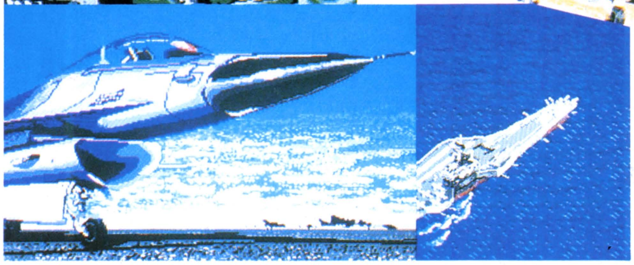
  イラスト／まみや　なつき

今度は戦争だ!!









マイクロキャビン／1月発売予定／価格未定／SLG

最強ウォーゲームがついにPCに来襲！

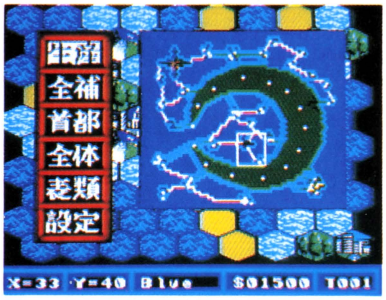
パソコンでウォーゲームといえばこれを指すほどの超有名ソフト。すでにファミコンやメガドラにも移植ずみで、PCがなぜかトリを取ることになってしまったが、残りものには福がある。その分、パソコンの強さとメガドラの戦闘アニメーションを取り入れた、地上最強バージョンとなっているのだ。どうだまいったか。

わかりやすい親切設計

親切設計といっても、不幸なひとに家を建ててあげるわけじゃないぞ。ゲームを進めやすいように、いまできるコマンドをメニューとして表示したり、コマの動ける範囲を一目でわかるように工夫してあることをいうのだ。次になにをやるか、できるかがすぐわかるようにしてあるから、初めてのひとでも安心なわけ。



⬆どこまでユニットが移動できるか、見ただけでわかる。メンドーな計算をしなくてもいいんだ。



⬆大きくて見やすいメニュー。「全補」とは補給可能な部隊すべてを同時に補給してしまうコマンド。

現代兵器がズラリ登場

そして、やっぱりこのゲームの一番の特徴は、登場するユニットの多さ&リアルさだ。活躍するのがすべて現在、世界各国で使用されている戦車や航空機だっていうんだから、その道のファンにはこたえられませんがな。ねーダンナ(突然大阪弁モード)。生産タイプもアメリカに始まって、ソビエト、西ドイツに、われらの自衛隊といったメジャーどころから、中国、イスラエルなどのマニア好みまでの幅広いラインアップ。ほんま遊ばせてくれまんねん。





⬆⬅スタートは部隊の生産から。どんな部隊から作っていくかでうまいヘタがでる。左は部隊を行動させようとしている画面。

PC版は 戦闘シーンがよりアニメ化してる

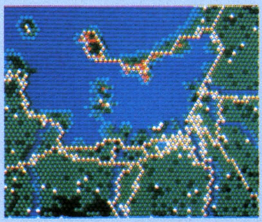
ウォーゲーム！　って威張ってんだから、戦闘シーンはそれなりに凝ってるぞ。メガドラ版にあったアニメーションをさらに改良して、やや斜め上から見た3Dぽい構図にし、迫力満点のリアルファイトをくり広げてくれるのだ。各兵器の書きこみもなかなかだし、まさにPC版の戦闘は、最上級の仕上がりといえるだろう。えーい、この幸せものめ。



⬆砂漠上空に飛来するF-15イーグル隊。

PC版は よりすぐったシナリオ構成

うーん困ったな。実はまだどのシナリオ(マップ)が入るかつかんでないのだ。CDロムだから、10枚や20枚といったハンパな数じゃないハズなんだけど、ただいま選考中だそうなので、もー少しお待ちください！



⬆ヘクス1つ1つまで見分けられるキレイなグラフィック。



⬆こーいう人気のあるマップは"当選"すると思うんだけど…。

スペースインベーダー 復活の日

タイトー／発売日未定／価格未定／STG

はるか10年も昔に全国的ブームを巻き起こした『スペースインベーダー』が、いまよみがえる！　ゲーセンで老若男女が百円玉を積み上げてハマリまくった、あのゲームがPCエンジンに侵略を開始した。昔なつかしのバージョンと、現代風にアレンジを加えたパワーアップ版がセットになって、歳月を超えて挑戦してくる！



『インベーダー』の復活だ!!

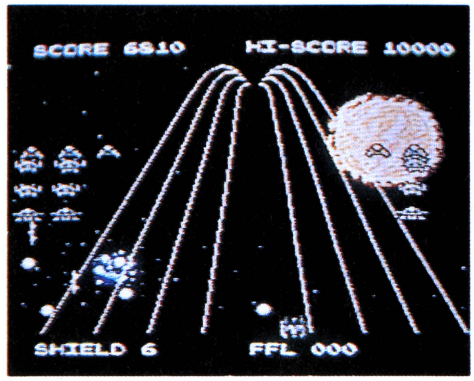
いまの若い人の中には「知らん」という人もいるだろうから、まずは基本的な内容から説明しよう。

左右に移動しながらジワジワと降下してくるインベーダーを、ビーム砲で撃破するのが目的。全滅させると面クリだ。

ビーム砲をすべて失ったり、インベーダーに基地を占領されると、ゲームオーバー。ときどき出現するUFOを撃つと高得点！　アイテム類は何もナシの、シンプルな内容だ。

パワーアップ版は、自機のパワーアップや各種アイテムが追加。さらに敵もいっそう強力になっており、なかなか簡単には攻略できないのだ。「元祖」のキャラも登場するぞ。

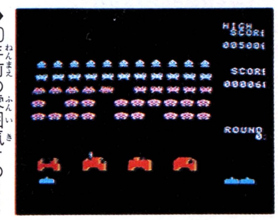
キミはインベーダーの侵略を阻止できるか!?



⬆『インベーダープラス』のパワーアイテムの1つ、ファイアーフラワーレーザー。敵を一気に壊滅だ！



⬅敵も自分もグレードアップした「分家」。



➡10年前の雰囲気そのままの「本家」。

ドロップロックほらホラ

データイースト／発売日未定／価格未定／ETC

少女の魂が、何物かに支配されてしまった！　このままほおっておけば、彼女の魂は、どこかに連れ去られていってしまい、永遠に目覚めることがなくなってしまうのだ。彼女の魂を救えるのはキミしかいない。



ニュータイプ、ブロック崩し！

『ブラッディウルフ』のようなハードなACTにつづいて、今までのブロック崩しとはひと味違った、ファンタジックなブロック崩しが今回の新作だ。どこが違うかってぇと、パドルに当たって反射するボールの角度を変化させることができるので、操作さえなれてしまえば、どんなところからでも狙ったところに弾を反射させることができちゃうのだ。さらに、いままでパドルをはずすと1発でアウトだったけど、このゲームでは、自機(パドルね)の下にお助けブロックなるものがおいてあって、もしミスしても、数回までなら助かっちゃうという親切設計なのだ！　しかし、喜んでばかりもいられない。上に浮かんでいるブロックが、じりじりと下に降りてくるのだ。これはハマっちゃうぞ！



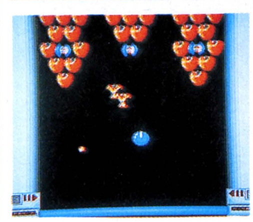
⬆ドンドン降下してくるスイカ。触れたらアウトだぞ！



➡ほんとは、一撃で落としたいんだけどなぁー。



➡うひょーっ。リンゴの大群が降ってくるーっ！　つぎめを狙って、どんどん落とさなくちゃ潰されちゃう。



⬅パドルの位置も、よく考えて操作しよう。

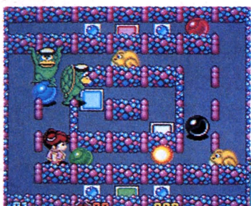
BE BALL

ハドソン／発売日未定／価格未定／ETC

新作パズルがご到着

かわいい双子の姉妹、〝リンリン〟と〝ランラン〟が登場。それぞれ1P・2Pが操作して、ステージに散らばる霊石を、その定められた位置まで蹴って転がしていくのが目的のゲーム。

見かけは2等身のキャラばかりで、かわいい感じがするけど、ステージには危険な敵キャラも出るし、通路はせまくて方向転換ができない。画面や動きも楽しいけれど、思考的要素が強い、いかしたゲームだ。





⬆4色の霊石が、動かすべき目標だ。

➡2P同時で、チャレンジすれば簡単さ!?

奇々怪界

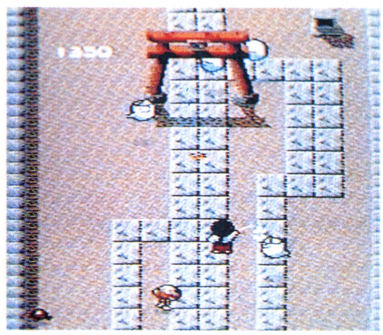
タイトー／発売日未定／価格未定／ACT

七福神を救い出せ!!

ななななんと、七福神たちが宝船ごと、妖怪たちにさらわれてしまったのだ。これはタイヘンというワケで、巫女の小夜ちゃんはお祓い棒とお札を持って、七福神救出に出かけたのだった。

行く手をジャマする妖怪たちを倒して、封印されている七福神を1人ずつ助け出そう！

アーケードやFCでもおなじみ、とってもキャラのカワイイゲームだよ。



⬅チョコマカ動き回る小夜ちゃんがカワイイのだ。敵もカワイイけど情けは無用！

フォーメーションサッカー

ヒューマン／来春発売予定／価格未定／SPG

今度はサッカーだ

ヒューマンの新作は、プロレス、F1に続くスポーツゲーム第3弾『フォーメーションサッカー　ヒューマンカップ'90』。このゲームは、PCエンジンならではの多人数プレイを活かし、1P〜4Pまで遊べるようになっているぞ。ゲームメニューとしては、世界の強豪16チームを相手に戦うモードと、多人数モードがあるぞ。また、作戦面の要素として、5種類のフォーメーションが選べるんだ。





⬆エキサイティングなゲームがまたまた登場。

⬅サッカーのだいご味が楽しめるぞ。

キングオブカジノ

ビクター音産／3月発売予定／価格未定／ETC

カジノで遊ぼう！

大人の雰囲気を持った、本格的カジノゲームの登場だ。実際にカジノを楽しむように、ツキの流れを見たり、ディーラーの癖を観察したりという行動が、きめ細かな設定で再現されているぞ。ゲームスタートは、ギャンブルで栄える都市のホテルから。キミは、街にある十数件のカジノを舞台に、一獲千金を夢みて第一歩を踏み出すのだ。ポーカーなど4種のゲームで、カジノの真髄を楽しめるよ。





⬆本物っぽいリアルさがいいね。

⬅エキサイティングなギャンブルゲームだ。

ファイナルゾーンII

日本テレネット／発売未定／価格未定／ACT

期待の移植版!!

パソコンで初のマルチエンディングを採用した『ファイナルゾーン』の2作目が、この『ファイナルゾーンII』だ。パソコン版の2重スクロール、ラウンド毎のアニメーション、パワーアップなどが凄かったけど、PCエンジンのIIになってどんなふうになるのか、今から楽しみ。まだ正確な情報は入ってきてないけど、これからくる新しい情報に期待しようぜ！



⬅本邦初公開、これがPCエンジン版『ファイナルゾーンII』の画面写真だ。

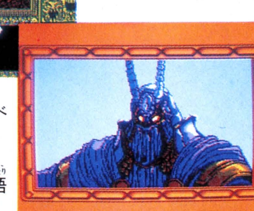
デスブリンガー

日本テレネット／発売未定／価格未定／RPG

ニュータイプRPG

パソコンで人気が高かった『デスブリンガー』が、ついにCDロムで登場する。新日本レーザーソフトの売りであるアニメシーンなどのビジュアルはもちろんのこと、キャラクターの個性豊かさに加え、様々なパラメーターがより一層ゲームに奥行きさをもたせている。また、効果音やBGMも、CDロムをフルにいかし迫力のサウンドでゲームを盛り上げてくれる、ひさびさのRPGソフトだ。





⬆街も城の中も、すべて3Dで表示される。

➡リアルな絵が、物語を一層盛り上げるぞ！

TIME Schedule

タイムスケジュール

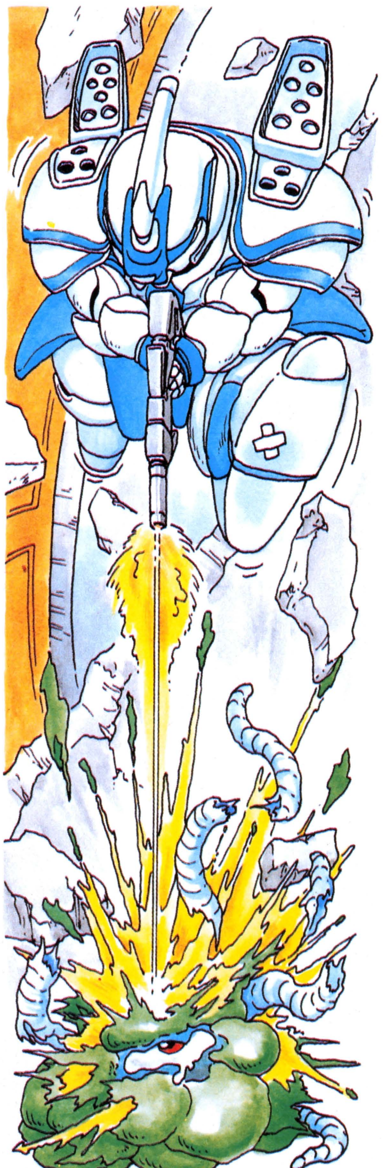
記号の見方

ACT	アクション
RPG	ロールプレイング
AVG	アドベンチャー
STG	シューティング
SLG	シミュレーション
SPG	スポーツ
ETC	その他

㊯消費税込み（無印は消費税含まず）

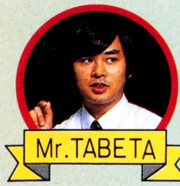
㊤上位機種

NEWSoft TIMES



発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
12／1(金)	USAプロバスケットボール	エイコム	Hu-CARD	¥5,600	SPG
12／1(金)	Mr. HELIの大冒険	アイレム	Hu-CARD	¥6,700	STG
12／8(金)	ブルファイト　リングの覇者	クリーム	Hu-CARD	¥6,300	SPG
12／21(木)	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン	CD-ROM	¥7,800	RPG
12／22(金)	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	Hu-CARD	¥5,800	ACT
12／22(金)	ヘビーユニット	タイトー	Hu-CARD	¥6,600	STG
12／22(金)	レッドアラート	日本テレネット	CD-ROM	価格未定	ACT
12／22(金)	弁慶外伝	サン電子	Hu-CARD	¥6,200	RPG
12／22(金)	ROMROMスタジアム	メサイヤ(NCS)	CD-ROM	価格未定	SPG
12／22(金)	ヴォルフィード	タイトー	Hu-CARD	¥6,600	ETC
12／23(土)	F1トリプルバトル	ヒューマン	Hu-CARD	¥6,300	SPG
12／28(木)	コズミックファンタジー	日本テレネット	CD-ROM	価格未定	RPG
12／上旬	忍―SHINOBI―	アスミック	Hu-CARD	¥6,800	ACT
12／中旬	これがプロ野球！　'89	インテック	Hu-CARD	¥5,800	SLG
12／予定	ROMROMカラオケ	ビクター音産	CD-ROM	価格未定	ETC
12／予定	サイドアームスペシャル	NECアベニュー	CD-ROM	価格未定	STG
1／26(金)	タイトーチェイスH.Q.	タイトー	Hu-CARD	¥6,600	STG
1／予定	ガイフレーム	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	¥5,800	SLG
1／予定	逐電屋藤兵衛	ナグザット	Hu-CARD	予価¥6,700	AVG
1／予定	ROMROMカラオケ	ビクター音産	CD-ROM	価格未定	ETC
1／予定	ダライアス	NECアベニュー	CD-ROM	価格未定	STG
1／予定	スーパー大戦略PCエンジン(仮)	マイクロキャビン	CD-ROM	価格未定	SLG
1／予定	ソル・ビアンカ	メサイヤ(NCS)	CD-ROM	価格未定	RPG
2／下旬	飛装騎兵カイザード	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	価格未定	SLG
2／予定	ヴェイグス	ビクター音産	Hu-CARD	価格未定	ACT
12／予定	ニュージーランドストーリー	タイトー	Hu-CARD	価格未定	ACT
来春予定	謎のマスカレード	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	価格未定	AVG
3／30(金)	CYBER CITY OEDO 808	メサイヤ(NCS)	CD-ROM	¥6,200	AVG
3／予定	虎への道	ビクター音産	Hu-CARD	価格未定	ACT
3／予定	ダウンロード	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
3／予定	源平討魔伝	ナムコ	Hu-CARD	予価¥6,800	ACT
3／予定	奇々怪界	タイトー	Hu-CARD	予価¥6,600	ACT
3／予定	スペースインベーダー　復活の日	タイトー	Hu-CARD	予価¥6,600	STG
3／予定	サイバーコア	アイ・ジー・エス	Hu-CARD	価格未定	STG
3／予定	恐竜大図鑑	ビクター音産	CD-ROM	価格未定	ETC
3／予定	キング・オブ・カジノ	ビクター音産	Hu-CARD	価格未定	ETC
4／6(金)	キックボール	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	¥6,000	SPG
4／予定	シンドバッド　地底の大魔宮	アイ・ジー・エス	Hu-CARD	価格未定	RPG
4／予定	ネクロスの要塞	アスク講談社	Hu-CARD	¥6,800	RPG
4／予定	スプラッターハウス	ナムコ	Hu-CARD	予価¥6,800	ACT
4／予定	バルンバ	ナムコ	Hu-CARD	予価¥6,800	STG
4／予定	パワードリフト	アスミック	Hu-CARD	価格未定	SPG
6／予定	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	Hu-CARD	価格未定	SPG
来春予定	倉庫番スペシャル	メディアリング	Hu-CARD	価格未定	ETC
来春予定	ブレードランド	日本ソフト販売	Hu-CARD	価格未定	ACT
来春予定	アームドF	日本ソフト販売	Hu-CARD	予価¥6,800	STG

 イラスト／杉山真理



Mr.TABETA

NECアベニュー　Mr.多部田の
新作ソフトは1日にしてならず

毎度毎度徒然なるままに、ミにもフタにもならないお話を続けていますが、うーん、何でまだ打切りにならないのでしょうか？　編集部にも少なからず「あの不真面目なコーナーを何とかせいっ！」とかいう抗議のお便りが来ているでしょうに。ま、何はともあれ、そろそろ内容のあることを書かないと担当のK女史が路頭に迷うことになりそうですので、今度という今度こそ、本腰を入れてみたいと思います。

セミ・オリジナル構想？

「NECアベニュー」といえば「アーケードからの移植専門の会社」と思われがちですが、実はこの移植中心の業務内容は会社創立当初から2年以内の計画でしかなく、すでに現在開発中のタイトルは約30パーセントがオリジナル作品になっています。では、残り70パーセントが移植作品なのかというと、これも正確ではありません。移植とオリジナルの中間、「セミオリジナル」とも呼べるような作品が何作かあるのです。

これはアーケードメーカーと強力に提携し、「原作のイメージを損なわない範囲でPCエンジン版固有のオリジナル面やキャラを加える」というもので、容量にゆとりのあるCDロムソフトには何らかの形で新しいものを加えようと考えています。もっとも大前提にある「原作の感性厳守」に制約されますので基本的にはオリジナル部分はゲーム全体の1、2割程度に納まりますが、中にはデータ量の何と60パーセントがオリジナルという超例外もあります。そう、あの『ダライアス』がそれなのです！　　　　（つづく）

発売日	ソ フ ト 名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
来夏予定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	アウトラン	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	青いブリンク	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	アトミックロボキッド スペシャル	U.P.L.	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ハドソン	CD-ROM	価格未定	ETC
未定	最後の忍道	アイレム	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	Hu-CARD	価格未定	RPG
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	Hu-CARD	価格未定	SLG
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	J.B.ハロルドシリーズ	ハドソン	CD-ROM	価格未定	AVG
未定	シティハンター	サン電子	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	⊕Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	大魔界村	NECアベニュー	⊕Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ダライアス	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	デスブリンガー	日本テレネット	CD-ROM	価格未定	RPG
未定	デビルクラッシュ	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	ドラぼっちゃん	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ドロップロックほらホラ	データイースト	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	熱血高校ドッジボール部　番外編	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	バトルエース	ハドソン	⊕Hu-CARD	価格未定	STG
未定	パラノイア	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	パワーイレブン	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	BE BALL	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ファードラウト　ザ・ストーリー・オブ・ゼビウス	ナムコ	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	ファイナルゾーンII	日本テレネット	CD-ROM	価格未定	ACT
未定	ブロディア	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	北斗星の女	ナグザット	CD-ROM	価格未定	AVG
未定	ボンバーマン	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	麻雀刺客列伝　麻雀ウォーズ	ニチブツ	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	魔動王グランゾート	ハドソン	⊕Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	マニアックプロレス	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	みつばち学園（仮）	ハドソン	CD-ROM	価格未定	ETC
未定	迷宮島	アイレム	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	桃太郎活劇	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	RPG
未定	幽霊君	アスク講談社	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ワードナの森	NECアベニュー	CD-ROM	価格未定	ACT

COMING SOON 超早耳情報

●タイトー／アーケードの超ムズSTG、『TATSUJIN』の移植が決定したぞっ！　詳しい情報は、来月号で。お楽しみにねっ！

●U. P. L.／第2弾は、アーケードからの移植、『オメガファイター』に決定。

●ニチブツ／『麻雀ウォーズ』に続く第2弾は、来月号で発表できそう。

●インテック／気になる次回作は、CDロムの、ゴルフゲームと、野球ゲーム。発売は、来年の夏くらいになりそうとのことだ。

●フェイス／ただ今『タイムクルーズ』という、縦横4画面にスクロールする新しいタイプのピンボールを開発中。そのうえ『はにい　いんざすかい』の『II』を企画中。これはSTGにはならないそうだ。

●メサイヤ／『CYBER　CITY　OEDO808』『キックボール』という2つの作品を開発中！　詳しい情報は来月号で！

●ハドソン／大人気RPGの『II』を計画中らしい。正式発表は年明けになりそう…。

★第10回

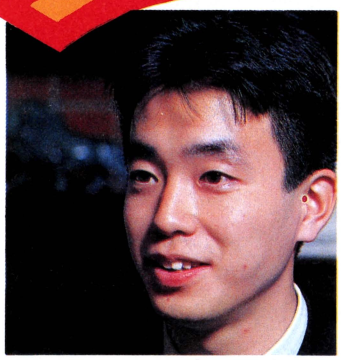


フェイスの巻

あのフェイスがひそかに開発中のゲームは、なんと超ユニーク・ピンボールゲーム！　なんだかオイシそーなウワサを嗅ぎつけて、やってきました、中央線は中野坂上徒歩10分！

ホヤホヤの新作情報タコラがキャッチ！

フェイスには、ひとり有名人がいる。あの衝撃の脱ぎ脱ぎゲーム『麻雀学園』の主人公、東間宗四郎その人である。そう、いきなり人の学校に乱入して麻雀を挑み、勝つと相手をハダカにするとゆー、極悪非道のギャンブラーだ。なにも知らずに行ったタコラは、彼の名刺を見てブッ飛び、足もとにひれふしたのであった。「タ、タコラさん、どーしました。立ってくださいよ」「お願いです、タコラは頭ワルくて麻雀ヘタなんです。脱がさないで、あっ、イヤ〜ッ」……あれ？　ひとりで興奮してしまったが、気がつくと周囲の冷たい視線。いやあ、タコラ、またハズしちゃったかなぁ？



⬅こいつや、こいつ。さすらいの麻雀野郎、妻も子もある（知らないけど）東間だぁ！



⬆企画の五十嵐氏の頭の中は、奇想天外なアイデアだらけ！

SOFT HOUSE INFORMATION

■ソフトハウスインフォメーション

アイ・ジー・エス

先日、私の自宅の近所では、ぶたまんの初物がお目見えしました。一気食いした私は、2kgほど重くなってしまいました。誰か、楽にヤセる方法教えてくださいまし!!　（謎の男）

アイレム

『Mr.HELIの大冒険』買ってくれたキミは今頃このゲームの完成度に驚いていることでしょう。ここまでハードを生かしきったソフトってそうそうないもんね。今年のNo.1ソフト！　（M）

アスク講談社

ネクロスで、私の一番お気に入りのキャラクターは、〝バーサーカー〟です。彼の場合、何をやっても許してしまいます。ただ、最近彼が他人のような気がしない自分が怖い。　（M）

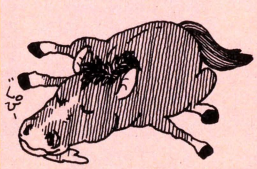
アスミック

キミはもうイプシロンを体験したか？〝そう、快感なんだ、これが。――おーわんだふる。3Dの立体感を体験しなければ、キミは大人になれない。　（金）

インテック

日本シリーズは、巨人が勝ってしまった。くやしい思いをした人!!　今度は、『これがプロ野球'89』で、野武士軍団近鉄を優勝させよう。もうすぐ発売だー！　（チガ）

エイコム



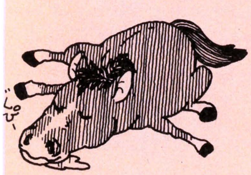
NECアベニュー

秋深し　となりは
　いびきをかく人ぞ
遅れてごめんね
　サイドアームCD
先号『HAPPY DIME（HYPER）』が悲しい。　（FUMI）

クリーム

やぁ、みんな元気にしているかな？　声が小さいな、もう一度……。
さて、来月の8日はついに『ブルファイト』の発売日だ。みんなこぞって買いに行こう。　（たかし）

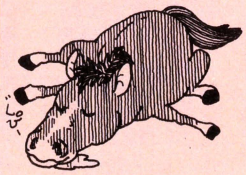
サリオ



サン電子

12月2日より、全米で大ヒットした映画『バットマン』がいよいよ公開！　PCでも、もう少し先だけど、バットマンのゲームが出るぞ。期待して待っててね♡　（石川）

セタ



タイトー

ついにあの『TATSUJIN』がPCエンジンに移植されることになりました。名作だけに、みんなの期待を裏切らないものにするから期待して待っててね。　（ちゃんりんシャン）

データイースト

寒い冬にはラーメン、といえば荻窪、といえばデータイースト、といえば『ドロップロック ほらホラ』、といえばオモシロイ、といえば〝ほらホラ〞。　（タケ）

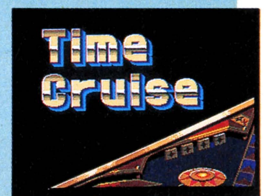
さて、ハズしてばかりもいられない。さっそく開発中のピンボールゲームについて聞かなくちゃ。「このゲームの特徴は、上下左右の4面スクロール。いままでのピンボールは上下しかなかったでしょ。もちろん広くなったぶん、お楽しみもたっぷり盛りこんでますよ」。企画担当の五十嵐氏のいう「お楽しみ」とは、ボーナスステージとエクストラボールステージ。たとえばボーナスステージは、USAモードやジャパンモード、古代海中モードといったユニークな設定で楽しめる、コミカル・ピンボールステージだ。「ジャパンモードには忍者やハニーが出てきて大活躍しますよ」。

いっぽうエクストラボールステージは、ピンボールとはガラリと変わった、おもしろゲームが3タイプ。「昔、駄菓子屋で遊んだような、なつかしのゲームをアレンジしました」。なーるほど。メインのゲームの他に、6つのゲームが楽しめるワケだね。この超おいしいピンボールゲームのタイトルは『タイムクルーズ』。現在、過去、未来の時間を旅しながら遊ぶ、という設定が、このタイトルにこめられているのである。うーむ、深い！

この『タイムクルーズ』(ちなみに発売は来年の夏を予定)の他には『ハニー・イン・ザ・スカイII』の企画もチラホラ。これも前作とはまったく違うゲームに変身して驚かしてくれそーだぞ！



⬆『タイムクルーズ』の、“USAモード”の画面である。ま、いわゆるボーナスステージっちゅうヤツやね。



➡これが、タイトル画面である。なかなか、カッコええのぉ〜。



⬅ゲーム中の画面の1部分である。タテとヨコに画面がスクロールするピンボールというのも、すごいものだのぉ〜。

クレクレタコラの 戦利品

5名



今回フェイスから強奪してきたお宝は、な〜んとあの『麻雀学園』！ うわーお、さすが東間さんたら太っ腹！ だってビデオまでついてるんだもん。タコラ、感激っ！ 抽選で5名の幸運なキミ、持ってけドロボー！

応募方法

プレゼントの希望者はハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル4F ㊕PCエンジン編集部「フェイス係」まで。

トンキンハウス

「落ち葉の舞い散る停車場に…」と、奥村チヨ(!!)の歌が口をついて出てしまう…。秋ってさみしい…。しかし、仕事は忙しい。『サイバーナイト』は連載に負けないよう奮闘中！ (ま)

ナグザット

コガラシコガラシサムリロリン。イテツキユキロレスキスキスキー。オサオサオサケ、ナベクイタメサ。ミナミナサマリンオツカレンコ。ヨイヨイ。 (タマゴ)

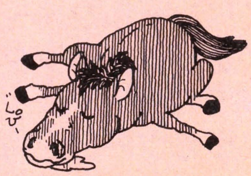
ナムコ

社内で『ワールドコート』が今も人気。発表から1年。毎日昼休みはダブルス大会。しかも後ろで3人も順番待ち。いい年した係長(33歳)もゴミ箱に座りおとなしく待ってます。 (頭の助)

ニチブツ

先日、春樹リストなら誰でも知ってる、ジェイズバーに行ってきました。『麻雀ウォーズ』にもそんな心やすらぐキャバレーが出てきます。疲れたときには寄ってみてね。 (M)

日本テレネット



日本ソフト販売

やっと『ブレードランド』の完成のめどがたちました。徹夜の連続で、仕上げにかかってます。このゲーム、なんと街の人々を、みーんな仲間にできるんですよ。期待しててね。 (佐藤)

ハドソン

12月には、平成元年をしめくくるにふさわしいソフト、『PC原人』『イースI・II』が待ってるぜ！ ニューハードも出るし、今年の暮れは、何かとにぎやかですなぁーっ!! (北出)

パック・イン・ビデオ

来春PCエンジン版『ロードランナー』を発売の予定です。PCならではのグラフィックで、新しい『ロードランナー』を楽しんでください。もちろんエディットもできるよ。(ゆうこ)

ビクター音産

10月発売以来、絶好調の『鏡の国のレジェンド』。アイドル、酒井法子のゲーム初出演が話題をよんで、ただいま大ヒット中!! お手紙もいっぱい頂きました。どうもありがとう!! (南)

ビデオシステム

ゲーセンでおなじみの、『スーパーバレー』がもうすぐ発売になります。TVの前に座ったら、思い切り熱くなれることウケアイ！寒い冬のひとときを存分にお楽しみください！(山下)

ヒューマン

12月10日、第1回ヒューマン主催のイベントをやります。だけどその日は大阪でもイベントがあるんだよね。大阪のヒューマンファンごめんなさい。私は今回行けません。 (茶々丸)

マイクロキャビン

も〜いくつねると〜お正月♪と、この業界も年末に向けて忙しい真っタダ中！みんなのために夜も眠らず朝寝るという生活を送っています。『スーパー大戦略』をヨロシクね！ (大津)

メサイヤ(NCS)

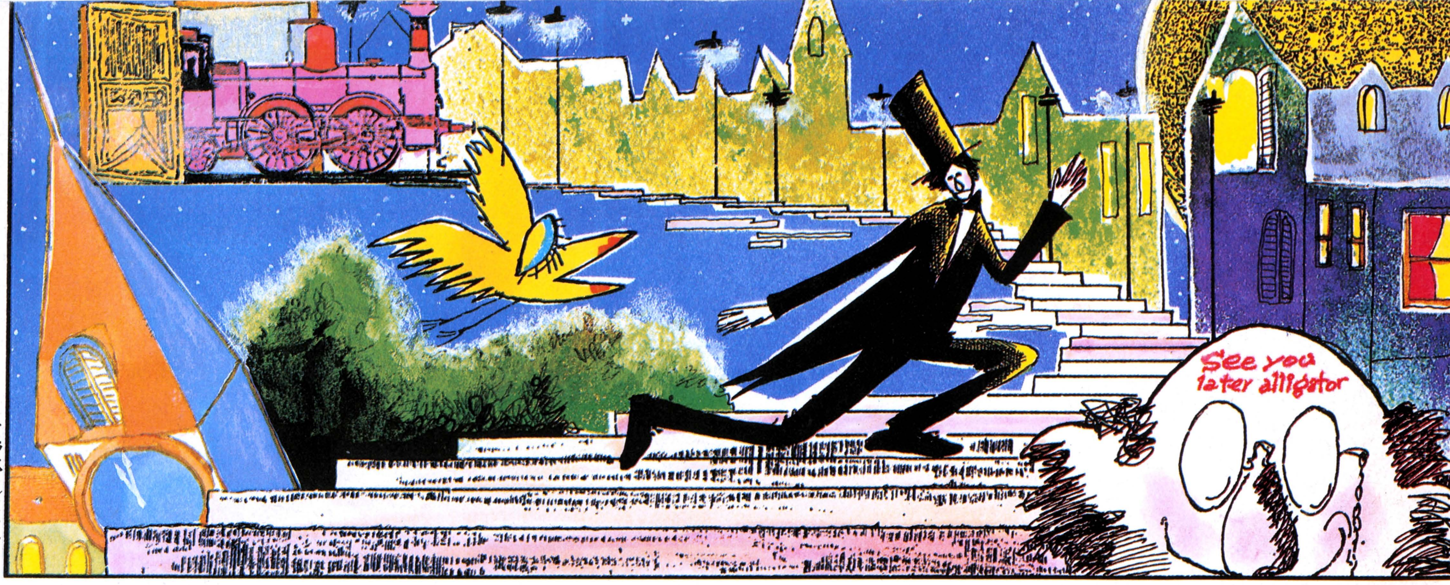
ずどーん。突然ですが、一発、スポーツゲームを出すことになりました。『キックボール』、ちょっとコミカルっぽい(?)サッカー＋野球＋ドッジボールみたいなゲームです。 (斧鬼)

メディアリング



U.P.L.

U.P.L.のPCエンジンソフト第2作めが『オメガファイター』に決まりました。アーケード版から完全移植ということで作業中です。発売は来春、期待してください。 (高橋)



イラスト／ELKA

㊖PCエンジン2月号は
12月26日(火)発売!

2月号も大増ページ超ど級号!! 付録は大好評連載〝イースII㊛攻略本〟とマルカツPC吉例の'90年版〝ゲームポスターカレンダー〟だ。加えてナッナント! HOW TO WINスペシャルをド〜ンとお届け。『ダライアス』『弁慶外伝』『コズミックファンタジー』etc.を特別編集!! 新作は『マイト アンド マジック』『デスブリンガー』他。絶対見逃せないマルカツPC2月号だぞ!!

達人情報局

は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのニュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報がもりだくさん。みんな聞いてみて!

旭川	0166(22)7400
東京	03(236)7200
大阪	06(700)5599
高松	0878(33)9700

ライター大募集!

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で右記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
㊖PCエンジン
「〇〇」係

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Senior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……中西文哉
Editors……松本 剛 北山のり子 吉原 勝 渡邊由彦 小畑雄二 平井 秀 西川真紀 化石ハウス 超音速(渡部功一、西谷英晃) 中村敏彦 玉木成子 羽根正人 安藤 誠 小林 昇
Writers……藤井康裕 岩崎啓真 中村泰宏 小泉雅也 堀旅士 今村文二 小峯徳司 岡本敦行 山崎拓 増嶋健 遠藤まゆり 岡田直子 丸山秀樹 木村典子 山本裕司 大竹雅法 堀斉 小西康雅 松本史博 森田慶子 工藤裕貴
Photographers……林久平 倉部和彦 分部辰浩 福家久仁子 林克典 伊豆倉守一 舟喜力 加藤幸広
Designers……12 to 12 ディレクション・ナカ 今野享子 斉藤和代 小林博明 星山英夫 アイル企画 小出高義 クロップハウス 沢田昭彦

月刊 1月号
勝PCエンジン

1990年1月1日/特別定価420円(本体408円)
雑誌コード 13575—1

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷

 次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。



CD-ROM²
SYSTEM
PC Engine
誰も見たことのないダライアス
●失われた幻の戦艦が復活！
アーケード版のものを含む、総勢26体の
巨大戦艦が君を待ち受けている。
●サウンドが空間を生み出した。
PCエンジン初のドルビーサラウンド！
スーパーダライアス
DARIUS
CD-ROM版 定価 6,800円
1990年1月登場！
1990 NEC Avenue LICENCED BY TAITO CORP.
DOLBY SURROUND
NEC NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル (03)265-6110
●お問い合わせ：Tel.(03)288-0330
平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス：Tel.(03)288-0880



月刊 マル勝PCエンジン 1990 1月号
1990年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第1号通巻13号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523(販売部) ☎03(221)3521(編集部)
特別定価420円(本体408円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911357501422 雑誌コード13575-1